HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

NOVEMBER 11/86

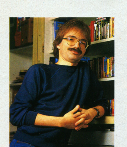
Trailblazer
Zu zweit gegen die Zeit

Reportage:
Das Neueste von
U.S. Gold

6 Seiten Spiele-Tips in Hallo Freaks

PLAYER 1 SC 0001390 LEV A TIME 00:00 J 6
GAME OVER....

PLAYER 2 SC 0000800 LEV A TIME 00:00 J 7
GAME OVER....



Willkommen zum neuen Spiele-Teil

Ein herzliches Hallo zu unserer festlichen Premiere! Der Spieleteil, der schon immer ein gewichtiges Wort beim Konzept von Happy-Computer mitzureden hatte, präsentiert sich im neuen Gewand. Aus unseren 15 bis 16 Seiten, die man immer im hinteren Drittel der Zeitschrift fand, ist ein eigenständiges »Magazin im Magazin« geworden. Spiele-Fans und Sammler können sich unseren Spiel-Innenteil aus dem Stammheft herausztrennen und extra sammeln.

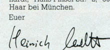
Der Entschluß, den Spiele-Teil noch mal so aufzuwerten, fiel uns leicht. Angeregt durch viele ermunternde Leserzuschriften haben wir uns überlegt, wie wir Euch sowohl qualitativ als auch quantitativ besser über die Spiele-Szene informieren können.

Diese Leserbrief-Seite ist ganz neu. Hier werden wir jeden Monat die interessantesten Zuschriften zum Thema Spiele-Teil und Software-Szene veröffentlichen und natürlich beantworten. Greift also zu Bleistift/Kuli/Textverarbeitung und deckt mich mit Briefen ein! Außerdem werde ich Euch auf dieser Seite immer ein paar persönliche Zeilen schreiben.

Das bedeutendste europäische Software-Ereignis in diesem Jahr war zweifelsohne die PCW-Show in London. Der Messebesuch war eine gute Gelegenheit, alte Bekannte wieder zu treffen und einige neue Kontakte zu knüpfen. Einen ausführlichen Bericht von der Super-Show findet Ihr weiter vorne im Aktuell-Teil. Alle Spiele-Interessierten sollten sich den Bericht nicht entgehen lassen, denn auf der PCW-Show wurden die Weichen für das nächste Halbjahr in der Spiele-Branche gestellt.

Nach dieser ungewöhnlich umfangreichen Einleitung geht es mit den Leserbriefen los. Wenn Ihr uns schreiben wollt, dann schickt Eure Briefe bitte an folgende Adresse: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lenhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Euer



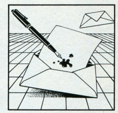
»Super Cycle« — Hui oder Pfui?

Ich lese Ihre Zeitung schon seit Jahren und da ich Computerspielen nicht gerade abgeneigt bin, verfolge ich mit großem Interesse Ihren Spieleteil. Bisher fand ich Ihre Artikel immer sehr zutreffend, doch leider hat sich dies geändert, als ich in Ausgabe 9/86 Ihren Artikel über die neueste Motorrad-simulation von Epyx las.

Ich finde, das Spiel hat es verdient, einen höheren Rang als den in Ihrer Zeitschrift erwähnten »nicht einmal durchschnittlich« zu belegen. Ich weiß, daß Epyx zu Besserem fähig ist, dennoch finde ich es unfair, daß dieses Spiel als »Schnee von gestern« bezeichnet wird. Ich meine, daß »Wir« in Epyx zu große Erwartungen gesetzt haben.

Offengestanden haben »Wir« vielleicht alle auf einen ebenbürtigen Nachfolger von »Pitstop II« gehofft. Dies ist jedoch kein Grund, ein Spiel in der Luft zu zerfetzen und zu deklassieren.

(Olaf Dohms, Braunschweig)



Leserbriefe

Nun, in dem »Super Cycle«-Test war zwar oft von »Wir« und »Uns« die Rede. Dahinter steckt aber letztendlich immer der Redakteur, dessen Kürzel am Ende des Beitrags steht; in diesem Falle also ich.

Daß ich »Super Cycle« in der Luft zerfetzt und als unterdurchschnittlich bezeichnet habe, ist mir neu. Das Spiel hat immerhin eine Gesamtwertung von 58 von 100 möglichen Punkten erhalten und mir somit immer noch überdurchschnittlich gut gefallen, denn unsere Skala ist so gemeint, wie sie dasteht: Was schlechter als Durchschnitt ist, bekommt auch weniger als die Hälfte der maximalen Punktzahl.

Außerdem glaube ich, daß man gewisse Ansprüche an ein Spiel stellen darf. Wenn eine Softwarefirma ein mittelmäßiges Selbstplagiat abliefert, dann ist das meiner Meinung auch einen Rüffel wert. Die Firma scheut sich ja auch nicht, den vollen Preis zu verlangen. Wir denken dabei an die Leute, die »Pitstop II« kennen und angesichts des guten Namens von Epyx und der tollen Aufmachung von »Super Cycle« das neue Spiel für teures Geld kaufen. Da die meisten Computerspiele 40, 50 Mark kosten, halten wir es im Sinne unserer Leser für sehr wichtig, besonders kritisch zu sein. (hl)

Anleitungen gesucht

Als ich meinen C 64 bekam, wurde ich gleich mit Spielen überschüttet. Das brachte auch ein Problem mit sich. Die unten genannten Spiele erwiesen sich als so gut wie unlösbar. Viele Stunden schon habe ich mit Freunden versucht, sie zu knacken — ohne Erfolg. So dachte ich daran, Ihnen zu schreiben. Sie haben bestimmt schon viele Spiele in den Fingern gehabt. Ich wollte Sie fragen, ob Sie mir nicht die Anleitungen für die Spiele geben können. Folgende Spiele umfassen mein Problem: »Maya Grab«, »V«, »Psi-5«, »Evil Crown« und »Infiltrator«. (Der Absender ist der Redaktion bekannt.)

Diesen Brief habe ich stellvertretend für viele Anfragen abgedruckt, die uns in letzter Zeit erreicht haben. Unsere Hallo Freaks-Rubrik wird nämlich oft als »Anleitungsbeschaffungs-Abteilung« mißverstanden. Deswegen noch einmal der Hinweis, daß wir aus urheberrechtlichen Gründen keinerlei Anleitungen kopieren und verschicken dürfen.

Abgesehen davon liegt es uns fern, die Raubkopierer-Front auf diese Weise zu unterstützen. Denkt bitte daran, daß die Verbreitung von Raubkopien strafbar und Betrug am Programmierer ist. Insofern entbehrt es nicht einer gewissen Ironie, daß ein Ex-Knacker, der jetzt selber Programme schreibt, meint: »Wenn heute jemand meine eigenen Programme weitergeben würde, dann wär' ich ganz schön sauer«.

Ich darf alle verzweifelten, anleitungslosen Raubkopierer sanft daran erinnern, daß man Spiele samt Dokumentation auch kaufen kann. Bitten an unsere Redaktion nach Gebrauchsanleitungen zu richten, ist aus oben genannten Gründen auf jeden Fall zwecklos.

(hl)









Alles Rouletti?

Die Aufgabe ist simpel: Aus 200 Dollar innerhalb einer Nacht in Las Vegas eine Million machen, sonst wird es nichts mit der riesengroßen Erbschaft der alten Tante. Der Haken dabei: Du sitzt 4000 Kilometer von Las Vegas entfernt, hast nur 200 Dollar, das Flugticket, und vor der Tür lauert ein Haufen Gläubiger, die sofort ihr Geld haben wollen. Alles rouletti?

Wer wissen will, was wir außer der Erbschaft noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ ____________ Ort ____________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



HC 11/86

Neues von U.S. Gold

Der Software-Riese U.S. Gold rüstet sich für das Weihnachtsgeschäft. Vor allem mit Spielautomaten-Adaptionen wollen die Engländer möglichst oft unterm Christbaum vertreten sein. Bei einem Besuch in Birmingham erfuhren wir, welche heißen Spiele in nächster Zeit erscheinen werden.

Mittwoch morgen in Birmingham: Der Herbst kündigt sich in Form von vereinzelten Regenschauern an, als ich die Zentrale von U.S. Gold erreiche. Das englische Softwarehaus ist vor kurzem in das brandneue Gebäude gezogen, weil das alte Domizil buchstäblich aus den Nähten zu platzen drohte.

Mein Besuch kommt gerade zur rechten Zeit. Neben neuen Spielen aus Amerika wird es von U.S. Gold mehrere Adaptionen von Spielautomaten geben, die von englischen Programmierern geschrieben werden. Am Top-Projekt Nummer 1, das zu Weihnachten an der Spitze der Hitlisten stehen soll, wird gerade im Erdgeschoß gearbeitet.



Das Firmenschild vor dem neuen U.S. Gold-Domizil in Birmingham

Vier Programmierer, ein Haufen Computer und ein Spielautomat mit vier Joysticks in einem Zimmer — was soll das nur werden? Klarer Fall: Hier wird an den Heimcomputer-Versionen von »Gauntlet«, dem erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres gearbeitet. Auf dem Weg durch zahlreiche Labyrinthe müssen sich die Spieler durch ganze Monsterhorden kämpfen und Schätze sowie andere nützliche Gegenstände sammeln. Im Gegensatz zur Automaten-Version werden am Heimcomputer nur zwei Personen gleichzeitig spielen können, da außer dem guten alten Atari 800 kein Modell über vier Joystick-Ports verfügt. Beide Spieler können aber zu Beginn wählen, welche von vier Figuren Sie im Spiel repräsentieren wollen.

U.S. Gold hat sich vier Mitglieder des Programmierteams von Gremlin Graphics, der sogenannten Gremlin Gang, ausgeborgt. Die Jungs werkeln bereits fleißig an dem Spiel, das aber noch lange nicht fertig ist. Man gewährte mir aber einen Blick auf die ersten Bilder der C 64- und Schneider-Versionen und wir sind sehr stolz darauf, sie Euch jetzt schon zeigen zu können. Außerdem sind Gauntlet-Versionen für Atari XL/XE/ST, Spectrum und Amiga geplant.

Handfeste Action steht auch bei den anderen Spielautomaten im Mittelpunkt, die U.S. Gold für Heimcomputer umsetzen will. »Breakthru« ist ein wüstes, aber ungemein unterhaltsames Ballerspiel, das den rauhen Charme von »Commando« besitzt. Mit einem schwerbewaffneten Auto brausen Sie durch fünf Level und wehren sich ständig gegen alle möglichen Gegner. Nichts für zarte Gemüter, aber ein Freudenfest für Action-Fans.

»Xevious« nennt sich ein fast schon klassischer Automat, bei dem der Feuerknopf wieder häufig benutzt wird. Ihr Raumschiff schießt nicht nur auf angreifende Gegner, sondern muß auch durch Bombenabwurf Bodenziele vernichten. Der Spielwitz ist bei »Xevious« besonders stark von der Qualität der Grafik abhängig. Man darf gespannt sein, wie gut sie bei den Heimcomputer-Adaptionen gelingen wird.

Vier smarte Herren von U.S. Gold. Von links nach rechts: Richard Tidsall, Tim Chainy, Firmengründer Geoff Brown und Jürgen Goeldner von U.S. Gold Deutschland

Der Automat »Express Raider« stammt vom selben Team wie »Kung Fu Master«. Diesmal wurde die hieb- und stichreiche Handlung in den Wilden Westen verlegt. Zunächst schießen Sie vom Pferd aus auf einen Zug voller Bösewichter. Im nächsten Spielabschnitt haben Sie bereits einen Waggon des fahrenden Zugs erklommen und werden in Zweikämpfe mit den üblichen Schurken verwickelt. Diverse Widrigkeiten wie plötzlich auftauchende Tunnel (ducken, sonst ist alles zu spät) erschweren das Leben.

Außerdem soll endlich die Umsetzung des Atari-Automaten »Crystal Castles« erscheinen. Das Geschicklichkeitsspiel um einen kleinen Bären, der Diamanten in 3D-Pyramiden vernascht, hat eine kuriose Vorgeschichte. Vor gut einem Jahr gab es eine C 64-Version von Crystal Castles, die aber nicht von Atari abgesegnet war und deshalb nicht veröffentlicht werden konnte. U.S. Gold hat sich jetzt die offiziellen Rechte gesichert und läßt das Spiel noch einmal neu programmieren. Es soll vor allem etwas langsamer werden, damit es nicht zu schwierig wird.

Spielautomaten sind angesagt

Um auch Besitzern der Schwarzkopie einen Kaufanreiz zu geben, wird Crystal Castles als erstes Computerspiel mit einer limitierten Auflage erscheinen!

Aus den USA stehen natürlich auch einige Neuheiten an. Epyx hat den Nachfolger zu seinen erfolgreichen Sportspielen »Summer Games« und »Winter Games« fast fertig: »World Games« bietet acht völlig unterschiedli-



Die eindrucksvolle »Gauntlet«-Titelgrafik beim Schneider CPC ...



... und ein erstes Vorab-Bild des Spiels auf dem C 64

che Sportarten, die in verschiedenen Ländern ausgetragen werden. In Deutschland tritt man zum »Barrel Jumping« (Bierfaß-Hüpfen) an. Es ist immer wieder interessant zu sehen, welch drollige Vorstellungen die Amerikaner von den hiesigen Freizeitgewohnheiten haben (Oder wann sind Sie zuletzt über ein paar Bierfässer gehüpft?). Eine weitere Disziplin, der Todessprung von einer Felsklippe in Acapulco, war schon fertig und ich konnte mich von der hervorragenden, schnellen Animation überzeugen.

Während die »World Games« auf jeden Fall vor Weihnachten erscheinen sollen, wird man auf »Championship Wrestling« noch etwas warten müssen. Vom Ringkampf-Spektakel existiert zur Stunde nur ein Bild, das allerdings einen hervorragenden Eindruck macht.

Außerdem hat sich U.S. Gold durch einen Vertrag mit dem Spielwarenhersteller Mattel die Rechte an »Masters of the Universe« gesichert. Hinter diesem Titel verbirgt sich eine Sammlung von Fantasy-Puppen, die auch bei uns verkauft wird. Im Ausland gibt es sogar eine »Masters of the Universe«-Zeichentrickserie. Zu diesem Thema wird es gleich zwei Computerspiele geben: Einmal ein Actionspiel für C 64, Atari ST, Schneider und Spectrum und ein Adventure für C 64, Atari ST, Schneider, Spectrum, C 16, MSX und BBC.



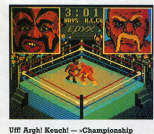
An computerüberladenen Tischen arbeiten vier Programmierer an »Gauntlet«

U.S. Gold will in Zukunft generell mehr Spiele für den Atari ST veröffentlichen, dem man gute Marktchancen einräumt. Mit Gauntlet wird auch die erste Veröffentlichung eines Amiga-Spiels angestrebt. Während alle Programme für 8-Bit-Computer weiterhin zwischen 39 und 59 Mark liegen werden, dürften die ST- und Amiga-Spiele vorerst saftige 89 Mark kosten.

Bei den Billigspielen will man auch in Zukunft aktiv bleiben: Bis Weihnachten sollen 30 weitere Titel der Americana-Reihe erscheinen, in der jedes Spiel 10 Mark (Kassette) oder 20 Mark (Diskette) kostet. Darunter befinden sich mit »The Hulk« und »Gremlins« zwei populäre Adventures.

In Deutschland sind die Umsatzzahlen leider nicht so eindrucksvoll wie in England, wo sich einige Renner mehr als 100000mal verkaufen. Das liegt vor allem an der in unseren Breitengraden besonders intensiven Raubkopierer-Szene. Trotzdem ist Deutschland nach England der größte europäische Markt. Jürgen Goeldner von U.S. Gold Deutschland meint: »Die großen Kaufhäuser gehören zu den wichtigsten Kunden auf dem deutschen Markt. Quelle ist zum Beispiel unser größter Abnehmer im ganzen Land.«

Der Besuch bei U.S. Gold hat den Trend zu Actionspielen und Spielautomaten-Adaptionen bestätigt. Gauntlet könnte der Oberknüller zu Weihnachten werden, doch ein endgültiges Urteil wird man erst abgeben können, wenn die Umsetzungen fertig sind. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe, in der wir einen Wettbewerb starten. (hl)



Uff! Argh! Keuch! — »Championship Wrestling« von Epyx

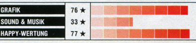


Die ersten Bilder der Spielautomaten »Breakthru« ...



... und »Express Raider«, die von U.S. Gold für Heimcomputer umgesetzt werden

Hijack



GRAFIK	76 ★
SOUND & MUSIK	33 ★
HAPPY-WERTUNG	77 ★

Spectrum (C 64, Schneider)
Strategiespiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Software-Terrorbekämpfung





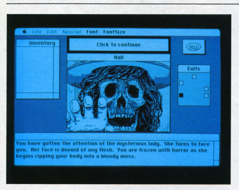
Terroristen haben zugeschlagen: Ein Fahrzeug mit unschuldigen Geiseln wurde entführt. Während die Verbrecher ihre Forderungen stellen, geht es im Zentrum der Abteilung zur Terrorbekämpfung heiß her. Sie sind der Chef und müssen sich schleunigst etwas einfallen lassen, um die Geiseln in Sicherheit zu bringen.

Mit etwas Sinn für makabren Humor darf man »Hijack« unterstellen, ein Spiel mit einer ebenso aktuellen wie realistischen Handlung zu sein. Denn während in anderen Spielen der Held irgendwelche Außerirdischen oder bösen Zauberer besiegt, muß er in diesem Spiel gegen die viel realere Gefahr eines Terror-Kommandos bestehen. Das artet aber nicht zur Geschmacklosigkeit aus, denn »Hijack« ist gottlob kein Metzelspiel Marke »Rambo«, sondern vielmehr eine interessante Strategiespiel-Variante, die einfach per Joystick gesteuert wird.

Sie bewegen eine Spielfigur, die ansehnlich animiert durch verschiedene Büros wandert. Hier trifft die Figur auf andere Personen, die alle ein Eigenleben führen. Die Palette reicht vom Präsidenten (der Einzige, der Sie feuern kann) über Geheimdienst- und Militär-Personal bis zur Sekretärin. Sie können mit diesen Figuren in Kontakt treten und ihnen Anweisungen geben oder sie um Hilfe bitten. Umfangreiche Windows sorgen für Spielkomfort.

Es gibt drei Wege, um das Spiel erfolgreich zu beenden: Genug Geld zu besorgen, um die Lösegeldforderungen zu erfüllen, genug politische Macht zu erlangen, um die Terroristen zum Aufgeben zu bewegen oder durch eine militärische Aktion die Geiseln gewaltsam zu befreien. Wenn man eine Entführung zu einem glücklichen Ende bringen konnte, geht das Spiel mit einem schwierigeren Fall weiter.

Idee und Spielprinzip sind bei »Hijack« angenehm unkonventionell. Die Originalität verblaßt nach einer Weile zwar etwas, aber langweilig wird die Sache deswegen noch lange nicht. Wer unkomplizierte Strategiespiele schätzt, wird an dem ungewöhnlichen Programm seine Freude haben. (hl)



Grafikadventure

GRAFIK	87 ★
SOUND & MUSIK	79 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★



Macintosh 512 KByte
(Atari ST, Amiga)
zirka 100 Mark (Diskette)
Raffinierte Benutzerführung

Nach einem Autounfall können Sie sich glücklicherweise unverletzt aus Ihrem Wagen befreien. Sie befinden sich auf einer einsamen Landstraße. Weit und breit ist kein Mensch zu sehen. In der Ferne steht ein einsames, baufälliges Haus. Sie treten ein, um zu telefonieren, da schlägt die Eingangstür mit einem lauten Krachen ins Schloß.

Willkommen in diesem Haus, ungebetener Besucher! Es sieht nur auf den ersten Blick sehr einsam aus. Die Bewohner sind zwar schon lange tot, aber doch noch recht munter. Aber passen Sie etwas auf, denn Untote können recht garstig sein...

Solchen Software-Horror verbreitet eine unscheinbare 3½-Zoll-Diskette, die aus Amerika kommt. »Uninvited« ist ein Abenteuerspiel, das sich nicht nur durch eine spannende Handlung auszeichnet. Man erspart sich auch das mühsame Ratespiel »Welche Wörter versteht das Programm« und muß keinen einzigen Buchstaben eintippen. Alle verfügbaren Verben stehen in einem Window und können angeklickt werden. Anschließend geht man mit dem Cursor noch in das Fenster mit der Grafik, die den momentanen Schauplatz zeigt und wählt den Gegenstand oder die Person, auf die sich diese Handlung auswirken soll.

Die Bilder sind sehr detailliert gezeichnet und teilweise huscht sogar ein kleines Monster animiert über den Bildschirm. Auch beim Sound hat man sich was einfallen lassen: Die Programmierer haben eine Reihe digitalisierter Klänge eingebaut, die fantastisch echt wirken. Alle Effekte wie Donner, Hundegebell und Schreie klingen fast wie in natura aus dem Lautsprecher.

»Uninvited« ist mit das beste Abenteuerspiel, das wir in diesem Jahr bisher gesehen haben. Die hervorragende Benutzerführung und die gute Handlung, die sich immer wieder ironisch selbst auf die Schippe nimmt, machen das Programm zu einem Muß für Adventure-Liebhaber. Zwei Einschränkungen am Rande: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch und der Erscheinungstermin für die Amiga- und ST-Adaptionen steht noch in den Sternen. (hl)



Screenshot Schneider

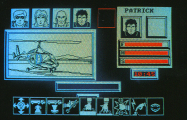
Zombi von UBI-Soft

Der Hit aus Frankreich.

Jetzt auch in Deutschland für alle Schneider-Computer mit Diskettenstation

Erhältlich für CPC 464, 664 und 6128 nur auf Disk.





Screenshot Schneider

SHOCKWAY RIDER

LIGHTFORCE ist die schlagkräftige Waffe des Galaktischen Kampf-Kommandos. Wenn eine Terranische Kolonie irgendwo in einer Ecke der Galaxis von feindlichen Aliens besetzt wird, kommt die Revanche in Form von einem einsamen **LIGHTFORCE**-Kämpfer. **LIGHTFORCE** schlägt eine einsame Schlacht über den fremden Landschaften des Eis-Planeten, des Dschungel-Planeten, Fabriken der Eindringlinge und im undurchdringlichen Asteroiden-Gürtel. LIGHTFORCE — at the speed of Light

SHOCKWAY RIDER, ein völlig neuartiges Spiel-Konzept. Du mußt es selbst erlebt haben.

LIGHTFORCE und SHOCKWAY RIDER sind erhältlich für: **SPECTRUM, SCHNEIDER** und **COMMODORE**



Im Vertrieb von: PETER WEST RECORDS GMBH
Am Heerdter Hof 15 — 4000 Düsseldorf 11 — Tel. 0211/502131

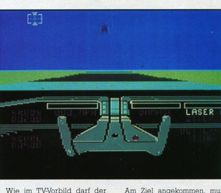
Knight Rider



GRAFIK	30 ★	
SOUND & MUSIK	20 ★	
HAPPY-WERTUNG	18 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Spiel zur TV-Serie





Wer das österreichische Fernseh-Programm empfangen kann oder einen Kabelanschluß hat, dem wird »Knight Rider« ein Begriff sein. Bei dieser englischen Fernsehserie dreht sich alles um den Helden Michael Knight, der mit einem Superauto durch die Lande braust, um Unrecht und Verbrechen zu bekämpfen. Michaels Wagen hat einige markante Extras. Der Superschlitten namens Kitt kann sprechen, von alleine fahren und ist demzufolge — oh Wunder der KI — hochintelligent.

Nach rekordverdächtigen Verzögerungen ist jetzt endlich das Spiel zur TV-Serie fertig. Finstere Gerüchte besagen, daß mehrere Programmierer entnervt die Arbeit aufgaben, so daß sich die Entwicklungszeit des Spiels immer mehr in die Länge zog.

Warum »Knight Rider« aber so lange brauchte, wird den Softwaregöttern wohl immer ein Rätsel bleiben. Stellt schon die TV-Serie nicht gerade einen intellektuellen Gipfelsturm dar, so darf man dem Spiel gehobene Flop-Chancen geben.

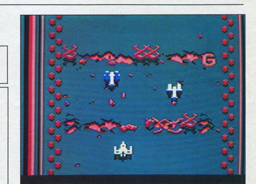
Wie im TV-Vorbild darf der Spieler hier alle möglichen Verbrechen bekämpfen Zu Beginn meldet sich der PS-Schlauberger Kitt mit einer Nachricht, die auf dem Bildschirm erscheint. Der fahrbare Untersatz schlägt vor, daß man doch in diese oder jene Stadt fahren solle. Was nun folgt, ist eine nervenzermürbend langweilige Fahrsequenz. Minutenlang braust man eine Straße entlang und darf nebenbei ein paar klägliche Hubschrauber-Sprites abschießen, die etwas unmotiviert durch die Luft schwirren.

Am Ziel angekommen, muß Michael von einem Ende eines Raums zum anderen gehen, ohne von einem Wächter geschnappt zu werden. Anschließend wiederholt sich das Spielchen ein paarmal: Herumfahren und -laufen mit antiquierter Grafik und schlappen Sound-Effekten, bis der Bösewicht gestellt wird. Spielwitz und Motivation sorgen nur für gepflegtes Schaudern. Außer bei hartnäckigsten Fans der TV-Serie dürfte so viel programmierte Langeweile bei keinem Computerspieler für Freude sorgen. (hl)

Alleykat

GRAFIK	89 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	

C 64
Actionspiel
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Weltraum-Rallye mit
Baller-Appeal



Es ist mal wieder Braybrook-Zeit: Der Programmierer von »Paradroid« und »Uridium«, zwei Spitzentiteln des Software-Jahrgangs 1986, hat den Commodore-Besitzern ein neues Werk beschert.

Bei »Alleykat« wird zwar fleißig geschossen, doch geht es hier einmal nicht einer bösen Invasionsflotte an den Kragen, die die Erde gemütlich in Schutt und Asche legen will. Hinter dem Namen Alleykat verbirgt sich ein Raumschiff-Wettrennen der Zukunft. Ein oder zwei Spieler gehen mit ihren Speeder getauften Flitzern an den Start. 32 Strecken, von denen jede etwa 20 Bildschirmseiten lang ist, stehen zur Verfügung. Doch zu Beginn kann man nicht beliebig wählen. Bei vielen Rennen muß man Startgelder entrichten, um überhaupt antreten zu können. Man beginnt das Spiel zwar mit einem leeren Konto, aber für das erfolgreiche Absolvieren einer Strecke gibt es einen Scheck als Belohnung.

Während des Rennens kann man seinen Speeder beschleunigen, abbremsen, nach links, rechts, oben und unten steuern und sogar sein Raumschiff verwandeln. Sie haben die Wahl zwischen einem wendigen Modell mit einer Laserkanone und einer Baller-Version, die langsamer ist, aber eine zweite Kanone hat.

Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt leider kein echtes Simultanspiel. Beide Teilnehmer teilen sich hier ein Konto und gehen nacheinander an den Start. Man kann so lange spielen, bis man sich die Startgebühren für ein weiteres Rennen nicht mehr leisten kann.

Grafisch bietet das Spiel alle Vorzüge Braybrook'scher Programmierkunst: Schnelles Scrolling, starke Sprites und tolle Farbeffekte im Vorspann. Das Spiel läuft auf dem C 128 sogar etwas schneller, weil es die erhöhte Taktfrequenz des Prozessors erkennt und ausnutzt.

Alleykat hat trotz einiger guter Ideen kein sonderlich originelles Spielprinzip, hebt sich von zahlreichen Action-Neuerscheinungen aber klar ab. Ein Fall für Leute, die ein schnelles, herausforderndes Spiel suchen, das nicht zu simpel ist. (hl)

Miami Vice



GRAFIK	47 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	38 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Spiel zur TV-Serie



Crockett und Tubbs sind zwei smarte Kriminalpolizisten, die von einem dicken Drogengeschäft Wind bekommen haben. Kokain im Wert von einer Millionen Dollar soll am Donnerstag morgen von einem Oberdealer namens Mr. J abtransportiert werden. Um an Mr. J heranzukommen, müssen beide Polizisten in Bars recherchieren, kleine Dealer ausquetschen und mühsam Informationen sammeln.

Die beiden Helden des Spiels werden auch bald im deutschen Fernsehen zu bewundern sein: Anfang Dezember läuft bei uns endlich die amerikanische Kriminserie »Miami Vice« an, die in den USA zu den absoluten Publikumslieblingen zählt.

Im Spiel zur TV-Serie steuern Sie sowohl Crockett als auch Tubbs. Mit einem Auto flitzen Sie durch die Straßen von Miami, doch das ist ziemlich schwierig. Die Steuerung ist sehr vertrackt und bei einer Kollision mit einem Gebäude oder einem anderen Wagen wird Ihr Fahrzeug zerstört.

In der Anleitung findet man eine Zeittabelle, aus der hervorgeht, wann in welchem Gebäude welcher Dealer sein Unwesen treiben könnte (eine Sekunde der Echtzeit entspricht einer Minute im Spiel). Jetzt also rechtzeitig zum Tatort gekurvt und rein in das Gebäude. Je nachdem, zu welcher Zeit man eintrifft, kann man Rauschgift als Beweismittel finden, einen Schurken verhaften oder dem gegnerischen Auto nachfahren und es unter Beschuß nehmen.

Das Spiel hat durchaus ein paar nette Ideen, aber zwei wesentliche Mankos. Die simple Grafik ist eine herbe Enttäuschung. Sie hätte vor zwei Jahren noch für Wohlwollen gesorgt, aber anno 1986 macht sie einen schwachen Eindruck. Außerdem ist »Miami Vice« fast unspielbar. Die Steuerung des Autos ist zu schwierig und die zufällig auftauchenden Computer-Autos brausen einem oft so schnell von hinten in die Karrosserie, daß man keine Chance zum Ausweichen hat.

Das einzige Lob verdient sich die Musik: Martin Galway sorgte bei der Commodore-Version für eine schmissige Umsetzung der Themamusik. (hl)



Wizard's Crown

GRAFIK	52 ★	
SOUND & MUSIK	3 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	



C 64 (Atari XL/XE)
Taktisches Fantasy-Rollenspiel
129 Mark (Diskette)
Neuartige Mischung von zwei Spielgenres

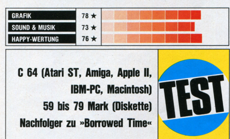
Es ist wieder Fantasy-Zeit! Acht Abenteurer müssen sich auf die Suche nach einer Krone machen, die alle Weisheit und Macht des Universums in sich vereint. Der Kreis der Zauberer, die sich diese Krone teilten, hat sich allerdings zerstritten. Es kam sogar zu einem Krieg, in dem die Zauberkräfte mißbraucht wurden, um Monster zu schaffen, die heute noch die Gegend unsicher machen.

Bis auf einen Oberfiesling kamen alle Zauberer wieder zur Besinnung und begruben das Kriegsbeil. Besagter Schurke schnappte sich aber die Krone, um damit allein zu herrschen. Damit dürfte klar sein, welche Aufgabe die Helden bewältigen müssen: den Bösewicht beseitigen und die Krone wieder dem Kreis der Zauberer übergeben.

Spielerisch geht »Wizard's Crown« neue Wege. In erster Linie ist es ein sehr komplexes Rollenspiel, das sich nur für fortgeschrittene Spieler eignet. Es ist eine Art Mischung zwischen »Questron«, »Xyphus« und »Ultima«, die um eine Taktik-Komponente bereichert wurde. Kommt es zum Kampf mit Monstern, hat der Spieler die Wahl zwischen dem 15 Sekunden langen »Quick Combat« (Schneller Schlagabtausch) und dem »Tactical Combat« (Taktischer Kampf). Letzterer dauert zwischen 15 und 40 Minuten! Beim »Tactical Combat« müssen Ihre Spielfiguren taktisch günstige Positionen einnehmen, um zu kämpfen, sich eventuell sogar verstecken oder tot stellen. Hinter diesem Taktiksystem steckt übrigens Jeff Johnson, der bereits das erfolgreiche »Six Gun Shootout« schrieb.

»Wizard's Crown« ist ein komplexes Rollenspiel-Vergnügen à la »Ultima« und ein Fest für fortgeschrittene Spieler. Das Taktikspiel-Element sorgt für eine reizvolle Note und bietet Rollenspielern eine gute Gelegenheit, an diesem Spielprinzip zu schnuppern. Grafik (zweckmäßig schlicht) und Sound (nackter Tastaturpieps) sind etwas schwächlich geraten. Für Anfänger ist »Wizard's Crown« allerdings nicht zu empfehlen; es sei denn, man scheut sich nicht, viel Zeit zu investieren, um sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. (Manfred Kohlen/hl)

Tass Times in Tonetown



GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

C 64 (Atari ST, Amiga, Apple II, IBM-PC, Macintosh)
59 bis 79 Mark (Diskette)
Nachfolger zu »Borrowed Time«

TEST

Als Sie Ihren Großvater Gramps eines weniger schönen Tages besuchen wollen, ist der alte Herr spurlos verschwunden. In seinem Labor steht eine merkwürdige Maschine. Ein Ziehen am Schalter, ein Schritt vorwärts und auf einmal ist Ihnen klar, wohin der muntere Opa verschwunden ist.

Sie befinden sich plötzlich in einer merkwürdigen Stadt namens Tonetown, in der es ein wenig seltsam zugeht. Kein Wunder, denn Tonetown befindet sich in einer anderen Dimension. Der ominöse Apparat von Gramps war ein Dimensionen-Faltomat und hat Sie prompt teleportiert. Sie müssen in Tonetown lange genug überleben, um den verlorenen Großvater wieder zu finden. Um nicht als lausiger Tourist enttarnt zu werden, müssen Sie sich möglichst »tass« verhalten.

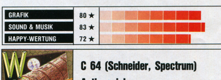
Für die wilden Zeiten (»Tass Times«) in der Stadt jenseits der 14½. Dimension ist das gleiche Programmierteam verantwortlich, das uns schon Hits wie »Mindshadow« und »Borrowed Time« bescherte. In ihrem neuesten Adventure bleiben sie ihrem Erfolgsstil treu: Viele originelle Grafiken, hoher Spielkomfort, Animation und Soundeffekte sind angesagt.

In spielerischer Hinsicht tritt »Tass Times in Tonetown« aber nicht auf der Stelle. Ähnlich wie beim Grusel-Adventure »Uninvited« kann man die meisten Adventure-Kommandos jetzt durch Anklicken von Bildelementen eingeben. Die Grafiken sind so nicht nur schmückendes Beiwerk, sie erhöhen den Komfort auch ganz wesentlich. Außerdem fällt die originelle Dokumentation auf, die in Infocom-Manier aus einer ganzen Zeitung besteht. Hier sind viele Hinweise über Tonetown versteckt, ohne die man sich im Spiel sehr schwer tut.

Wenn Ihnen »Borrowed Time« gefallen hat, werden Sie von den skurrilen »Tass Times in Tonetown« nicht enttäuscht sein. Das umfangreiche Grafik-Adventure mit teilweise sehr guter Animation ist nicht zu schwierig und ein exotisches Vergnügen für alle, die dank guter Sprachkenntnisse mit den englischen Texten klarkommen. (hl)



W.A.R.



GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	



C 64 (Schneider, Spectrum)
Actionspiel
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Weltraumkampf à la »Uridium«

An welches bekannte Actionspiel erinnert Sie folgende Hintergrundstory: Die Erde wird von einer gegnerischen Raumschiffflotte bedroht. Die Schiffe sind unglaublich groß und müssen vernichtet werden. Sie besteigen ein Super-Kampfschiff und versuchen, den Selbstzerstörungs-Mechanismus bei einem Gegner nach dem anderen zu aktivieren.

Kommen wir zur Auflösung: Das ganze klingt nicht nur nach »Uridium«, sondern es sieht auch aus wie »Uridium«. Die Rede ist freilich nicht von »Uridium«, sondern von einem ganz anderen, »neuen« Spiel namens »W.A.R.«.

Hier dürfen Sie sich mit einer Flotte von insgesamt 20 dicken Weltraumbrummern herumärgern, die in vier Abteilungen mit je fünf Schiffen unterteilt sind. Wie bei »Uridium« scrollt der Bildschirm von rechts nach links. Die schmerzhafte Kollision mit Aufbauten sollten Sie ebenso vermeiden wie innige Berührungen mit den Abfangjägern. Wie gut, daß die Bordkanone mit im Gepäck ist. Man kann sogar klammheimlich unter dem Schiff durchfliegen, was aber an den Energiereserven zehrt. Wenn Sie eine Zeitlang überlebt haben, rutscht dem Schiffskommandanten das Herz in die Hose und die Selbstzerstörung wird eingeleitet. Jetzt müssen Sie schleunigst den einzigen Ausgang finden und einen Farbcode entschlüsseln, um das nächste Raumschiff zu erreichen.

Die Grafik ist gut, kommt aber nicht ganz an das Vorbild »Uridium« heran. Sound- und Musikeffekte sind dafür um so besser. Kein Wunder, denn dafür zeichnet auch Maestro Rob Hubbard verantwortlich. Vor allem die hervorragenden Effekte während des Spiels sind einsame Spitze.

Daß es »W.A.R.« an Originalität mangelt, ist keine Frage, denn viel offensichtlicher kann man eigentlich nicht bei einem Konkurrenzprodukt abkupfern. Die Qualität des Vorbilds wird auch prompt nicht erreicht. Dieser Software-Clone ist nun so übel auch wieder nicht; technisch ist das Spiel sauber gemacht und hat durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Ein Tip für Actionfans. (hl)

Bekämpfen Sie alleine oder zu zweit die dämonischen Mächte der Finsternis!

Betreten Sie die magische Welt von DRUID.

Kassette + Diskette für Commodore 64/128 mit deutscher Anleitung
Bald auch für Schneider CPC und Spectrum 48 K

DRUID

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Microhändler
Distribution in Österreich: Karasoft

Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications plc.

Firebird-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von [Kaufhof] [Horten] und [Quelle] sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

FIREBIRD

FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 64-76 NEW OXFORD ST., LONDON WC1A 1PS

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

Leather Godesses of Phobos

GRAFIK	0 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	88 ★	



C 64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Macintosh, MS-DOS)
zirka 90 Mark (Diskette)
Erstes Aroma-Adventure

TEST

```
Throne Room                 Score: 5/22
touched would turn to gold. His greed
caught up with him when he transformed
even his own daughter into gold.
   King Mitre's wish was, in fact, that
everything he touched would turn to
forty-five degree angles. No one has
ever explained this strange wish; the
most likely hypothesis is a sexual
fetish. In any case, the tale has a
similar climax, with Mitre turning his
own daughter into a forty-five degree
angle.
   King Mitre sits upon the throne,
looking dejected and lonely. Next to
him is a pile of forty-five degree
angles. One stands out from the others,
thanks to its golden hair and flowing
white gown. The main entrance of the
throne room is to the south, but a
tight opening leads north.

>lewd
What is your age? >_
```

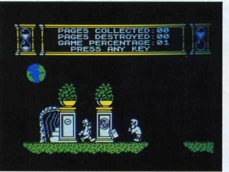
Wir schreiben das Jahr 1936 und befinden uns in Upper Sandusky im amerikanischen Bundesstaat Ohio. Sie stehen friedlich am Tresen ihrer Stammkneipe, als es plötzlich einen lauten Knall gibt. Sie erwachen in einer Gefängniszelle aus Ihrer Ohnmacht auf dem Mars-Mond Phobos und werden mit einer schrecklichen Tatsache konfrontiert: Die Leder-Göttinnen von Phobos planen eine Invasion der Erde!

Nachdem Sie aus Ihrer Zelle entkommen sind, treffen Sie einen anderen Gefangenen von der Erde. Er heißt Trent und hat einen Plan für eine Maschine gezeichnet, mit der man die Invasion verhindern könnte. Doch dazu braucht Trent acht recht merkwürdige Gegenstände. Darunter befinden sich ein Scheinwerfer eines Ford Jahrgang 1933, ein Telefonbuch von Cleveland und ein Foto von Jean Harlow! Auf der Suche nach diesen Gegenständen reisen Trent und Sie durch das ganze Sonnensystem und machen dabei die Bekanntschaft mit der bissigen Flora der Venus oder König Mitre vom Mars, der alles, was er anfaßt, in einen 45-Grad-Winkel verwandelt.

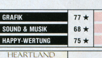
So eine ausgeflippte Adventurehandlung stammt natürlich aus dem Hause Infocom. Das neue Spiel läßt keine Gelegenheit aus, absolut alles ordentlich auf die Schippe zu nehmen. Eine (jugendfreie) Sex-Parodie darf auch nicht fehlen; das Programm kann sogar in drei Stufen gespielt werden. (Die wildeste ist nur Spielern über 21 Jahre zugänglich!)

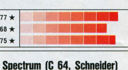
Bei den Packungsbeilagen hat sich Infocom selbst übertroffen: Ein 3D-Comic (inklusive 3D-Brille) und eine Scratch'n Sniff-Karte liegen der Packung bei. An bestimmten Stellen werden Sie im Spielverlauf aufgefordert, an einem Feld der Karte zu kratzen — und prompt steigt Ihnen ein zur momentanen Situation passender Geruch in die Nase.

Textadventures von Infocom waren schon immer ein besonderes Vergnügen, doch das nicht allzu schwierige »Leather Godesses of Phobos« ist ein besonderer Knüller. Ein Muß für humorvolle Abenteuerspieler, die Englisch können. (hl)



Heartland





GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	68 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	



Spectrum (C 64, Schneider)
Action-Adventure
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Spielerisch interessant mit guter Animation

Beim Herumstöbern auf dem Dachboden fällt Ihnen ein altes, verstaubtes Buch in die Hand. Es erzählt die Geschichte vom Heartland. Dieser einst glückliche Ort wird vom grausamen Midan heimgesucht. Der Lump hat ein Buch an sich gerissen, das vom guten Zauberer Eldritch stammt. Midan riß die letzten sechs Seiten heraus und ersetzte sie durch Fälschungen.

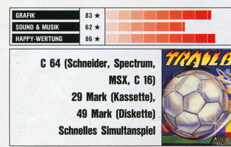
Sie werden immer mehr von dieser spannenden Geschichte gefesselt, als Sie plötzlich merken, daß Sie sich selber in Heartland befinden. Ein geheimnisvoller Zauber hat Sie hierher versetzt und Ihnen sogar die Gestalt von Eldritch gegeben. Stets mit einer Hand den Zylinder haltend, trabt die Figur wunderschön animiert durch Heartland, um die sechs Seiten einzusammeln.

Kartografierer kommen bei dem komplexen Spiel voll auf ihre Kosten, aber für Action wird auch gesorgt. Herumlungernde Bösewichter zehren an Eldritchs Lebensenergie: Je schwächer er wird, desto vollständiger wird die Grafik eines grausigen Totenschädels. Durch das Aufsammeln von drei verschiedenen Waffenarten, deren Symbole hin und wieder durch die Luft sausen, kann er sich zur Wehr setzen. Mit dem Hut sind drei Treffer notwendig, um einen Gegner auszuschalten, mit einem Schwert zwei und mit dem Feuerball genügt ein Treffer. Doch Vorsicht, denn einige Schurken erwachen nach einer Weile wieder zum Leben.

»Heartland« ist ein sehr ausgewogenes, kurzweiliges Action-Adventure, das die Reflexe fordert und fördert. Die Hintergrundstory sorgt für eine gute Atmosphäre. Die getestete Spectrum-Version schnitt bei Grafik und Sound ausgesprochen gut ab. Zu Beginn des Spiels ertönt eine monumentale Titelmelodie und die Animation der Spielfiguren ist elegant.

Da »Heartland« nicht allzu schwer, aber fordernd genug ist und dem Programm eine gut übersetzte deutsche Anleitung beiliegt, kann man es allen Action-Adventure-Spielern nur wärmstens empfehlen. Es gehört zu den besten Vertretern dieses Genres. (hl)

Trailblazer



GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	62 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum, MSX, C 16)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Schnelles Simultanspiel



Oft sind es die spielerisch simpelsten Programme, die besonders viel Spaß machen. Ein Spiel mit einem solch eigentümlichen Charme ist das brandneue »Trailblazer«. Vom ersten Joystick-Kontakt an ist man von diesem 3D-Reaktionstest gefesselt.

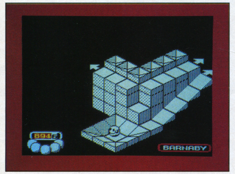
Die Aufgabe ist bei Trailblazer denkbar einfach: Sie müssen lediglich einen Ball, der auf Feuerknopfdruck hüpft, möglichst schnell ans Ziel steuern. Die Strecke kommt sehr schnell auf Sie zugerast. Jeder Kurs besteht aus zahllosen Farbfeldern, die alle ihre Besonderheiten haben.

Das Spiel hat nicht weniger als 21 Strecken. Es gibt zwei Varianten: Entweder geht man auf Punktejagd und muß einen Kurs innerhalb einer bestimmten Zeit schaffen oder man versucht sich in einem Wettkampf. Hier kurvt man drei beliebige Strecken entlang. Wer die beste Gesamtzeit hat, gewinnt.

Neben den »schwarzen Löchern« gibt es Farbfelder, die den Ball beschleunigen, abbremsen, besonders hoch springen lassen oder ihm sogar den Weg versperren. Besonders verrückt wird es in einer Zone mit hellblauen Feldern, in der die Joystick-Steuerung vertauscht wird.

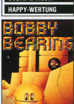
Die C 64-Version von Trailblazer ist dank des gesplitteten Bildschirms ein brillantes Simultanspiel. Zwei Spieler können so gleichzeitig antreten und sich spannende Duelle liefern. Wer mutig ist, wagt auch mal ein Rennen gegen den nicht gerade schwachen Computergegner. Der Spielwitz ist zum großen Teil der effektvollen Grafik zu verdanken, die bei beiden Versionen, die wir gesehen haben (C 64 und Schneider CPC) gut gelungen ist. Die Soundeffekte während des Spiels sind eher spärlich, aber zu Beginn ertönt eine schwungvolle Titelmusik.

Das Programm merkt sich die besten Streckenzeiten und höchsten Punktzahlen, so daß alle Voraussetzungen für spannende Wettkämpfe gegeben sind. Wer ein schnelles, unkompliziertes und fesselndes Simultanspiel sucht, sollte bei Trailblazer unbedingt zugreifen. Das Programm ist hervorragend für Turniere geeignet, aber auch für Solo-Spieler interessant. (hl)



Bobby Bearing

GRAFIK	91 ★	
SOUND & MUSIK	0 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	



Spectrum (C 64, Schneider)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Schnelle, leckere 3D-Grafik

Ein Blick aufs Bildschirmfoto genügt, und schon scheint der Titel des Spieles klar zu sein: »Spindizzy II« — oder? Doch »Bobby Bearing« sieht zwar haargenau so aus wie »Spindizzy«, ist aber ein Spiel von einer anderen Softwarefirma.

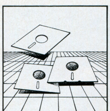
Die schier zahllosen Grafiken, die in makelloser perspektivischer Grafik auf dem Bildschirm erscheinen, gehören zu einer Gegend namens Metaplanes. Die Metaplanes sind wiederum Bestandteil von Technofear, dem Land der Zukunft. Bobby Bearing, der Titelheld, ist eine drollige Kugel mit einem permanenten Dauergrinsen. Vom Spieler gesteuert rollt der Kleine in einem ausgesprochen flotten Tempo durch die Gegend.

Bobby soll vier Brüder finden, die in den Metaplanes verschollen sind. Die liebe Verwandtschaft ist natürlich auch kugelförmig. Nachdem man einen Bobby-Bruder gefunden hat, muß er zum Ausgangspunkt zurückgerollt werden. Alle vier Brüder plus einen ebenfalls verlorengegangenen Cousin zu retten, ist das Ziel des Spiels.

Auf dem Weg durch die geheimnisvolle Wunderwelt begegnet Bobby Magneten, die man ausschalten kann, verborgenen Schaltern, Aufzügen, schwarzen Killer-Kugeln und vielen anderen Besonderheiten. Es gibt keine Begrenzung von Bildschirmleben, sondern ein Zeitlimit. Wenn Bobby wirklich einmal zerdrückt wird, werden lediglich 20 von insgesamt 999 Zeiteinheiten abgezogen.

So schnell das Spiel ist und so gut die Grafik auch sein mag — ein paar Minuspunkte sollten nicht übersehen werden. Viele Bilder tauchen nämlich mehrere Male auf, was bei »Spindizzy« kaum der Fall ist. Außerdem ist der Sound bei der getesteten Spectrum-Version im wahrsten Sinne des Wortes gleich null.

Trotz mangelnder Originalität ist Bobby Bearing ein ansprechendes Spielvergnügen und ein Freudenfest für diejenigen, die beim Spielen gerne kartografieren. Wer von Spindizzy begeistert war und etwas Ähnliches sucht, wird mit diesem Spiel gut bedient, das für viele Stunden beste Unterhaltung bringt. (hl)



SOFT-NEWS

Jede Menge Gewinner

Vor ein paar Wochen hieß es für drei unserer Wettbewerbe »Nichts geht mehr — Einsendeschluß!«. Die insgesamt 146 Gewinner der drei Aktionen erhalten ihre Preise in den nächsten Tagen mit der Post zugestellt. Und hier sind die Preisträger:

»Elite«-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Firebird Software, Happy-Computer 3/86

1. Preis: eine Flugreise nach London: Alexander Krause, 5810 Witten

2. bis 5. Preis: je drei Firebird-Spiele:

Hans-Peter Dohmen, Heddesheim
Veit Morgenroth, Lübeck
Markus Prelle, Bielefeld
Günter Puschmann, Lemgo

6. bis 30. Preis: je ein Happy-Computer-Abo:

Heinz-Peter Beideck, Karlsruhe
Manfred Bischoff, Herbrechtingen
Joachim Buchholz, Barsbüttel
Michael Dressler, Kassel
Arnold Düwel, Altenbeken-Buke
Josef Dutli, CH-Lommis
Joachim Freiburg, Hemer
Ren Gossow, Hannover
Michael Haar, Bad Nauheim
Kai Haferkamp, Osnabrück
Andreas Ihl, Grönenbach
Gerald Kardeis, A-Salzburg
Andreas Krebs, Öhringen
Rainer Krotz, Widdig
Christian Kupper, Wolfenbüttel
Siegfried Meyer, Engelskirchen
Frank Plawetzki, Frankenthal
Thomas Ruban, Ottobrunn
Martin Schiller, Rheinberg
Olaf Schneider, Marktoberdorf
Mike Schwarz, Angelburg
Reinhard G. Stürtzer, Wuppertal
Rainer Urban, Oberhausen
Thomas Weiser, Gießen
Helmut Welter, Bergisch Gladbach

31.—55. Preis: je ein Markt & Technik-Buchgutschein im Wert von 50 Mark:

Heiko Bartle, Schwäbisch-Gmünd
Michael van Cour, Traben-Trabach
Dietmar Eichholz, Mülheim/Ruhr
Olaf Gabriel, Laatzen
Michael Geiger, Malsch
Matthias Gropp, Neustadt
Christian Hacker, Düsseldorf
Hermann Hofer, Biberach
Thomas Jebramzik, Lingen
Armin Kempf, Langhurst
Mario Kocian, A-Wien
Andreas Krause, Frankfurt/M
Marc-Sebastian Löhlen, Peine
Heiko Möller, Michelstadt
Claus Müller, Hamburg
Alexander Pesch, Dormagen
Marcus Peukert, Uetze-Krätze
Constantin Reuter, Ostfildern
Jan Schilling, Essen
Jürgen Stoll, Neuburg
Heinz Unrath, Neuötting
Frank Vetter, Jestetten
Lars Weinrich, Cuxhaven
Hans-Jürgen Wohlgemuth, Erftstadt
Franz Würl, Markt Schwaben

»Hexenküche II«-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Palace Software, Happy-Computer 7/86

1. Preis: die original Kürbis-Statue: Thomas Golob, Friedrichsdorf

2. bis 51. Preis: je einmal das neue Palace-Spiel »Antiriad«:

Peter Alliger, Aarbergen
Marc Andres, Boll
Michael Böheim, A-Graz
Eric Blandfort, Wesseling
Christian Decker, Graben-Neudorf
Sascha Fichtner, München
Rudolf Fischer, Frankfurt
Alexander Fredebeul, Albstatt
Rolf Hartmann, Bad Homburg
Christian Heim, Bad Wiessee
Frank Hoffmann, Brüggen
Robert Heuber, Augsburg
Friedhelm Hinderks, Menden
Thomas Hucke, Hochheim
Lutz Jäger, Pohnsdorf
Harald Jung, A-Wien
Günter Kleuser, Köln
Martin Knobloch, Cochem
Manuel Kolbenschlag, Pirmasens
Ralph Koppenhöfer, Bad Friedrichshall
Willi Kurth, Bonn
Jens Lantermann, Oberhausen
Robert Lebkowski, Köln
Andre Maltzahn, Hamburg
Alexander Mann, A-Wels
Werner Mölders, Kleve
Gunnar Mügge, Sulingen
Dirk Pahl, Güdingen
Christian Plath, Stuttgart
M. Poschmann, Weeze
Stephan Proksch, Leichlingen
Bernd Pflüger, Buchen
Achim Pützfeld, Mechernich
Roman Raab, München
Jürgen Riemer, Heilbronn
Guido Rößling, Darmstadt
Raphael Rüffer, Haan
Michael Rutsch, Berlin
Ch. Schellenberg, Bühl
Ren Schranz, Bruckberg
Manfred Schroeder, Arnsberg
Markus Steppen, Euskirchen
Roland Stock, Röthenbach
Falko Thom, Grossensee
Moritz Vohwinkel, Bonn
Dominik Wenzel, München
G. Wesemann, Lemgo
Carsten Wurmthaler, Kaufbeuren
Detlef Zober, Trier

»Two-On-Two«-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Activision, Happy-Computer 8/86

1. Preis: ein Autogrammball und eine Diskette mit dem Spiel »Two-On-Two«: Mathias Forkel, Halstenbek

2. bis 21. Preis: je eine Diskette mit »Two-On-Two Basketball«:

Alexander Bahr, Finningen
Frank Biese, Essen
Christian Busack, Berlin
Ralf Fontana, Münster
Jürgen Fischer, Babenhausen
Andreas Frodl, Plattling
Harald Ganster, A-Krieglach
Arne Jost, Essen
Karsten Dierig, Immenstaad
Lars Götze, Branum
Holger Köllejan, Brühl
Dirk Pähler, Flensburg
Viktor Rahner, Idstein
Patrick Rieckhoff, Lübeck
Björn Simon, Wolfsburg
Andreas Striegl, München
Stefan Sure, Meinerzhagen
Olaf Ulmer, Möckmühl
Christopher Verhegen, Rockenhausen
Roland Weidl, Lauterbach

22. bis 41. Preis: je ein Poster und ein T-Shirt:

Marianne Burchert, Schwarzenbek
Marko Büttner, Rheinstetten
Florian Friedrich, Bielefeld
Irma Hackenberg, Mering
Markus Häfelein, Eurasburg
Rainer Horz, Hannover
Thorsten Jäger, Gettorf
Dirk Köhler, Meinhard
Maurice Kemmann, Solingen
Siegfried Krökel, Braunschweig
Ren Ladgaillerie, Trier
Michael Möller, Heiligenhafen
D. Mohrenstecher, Bonn
Robert Pietschmann, Blaustein
Michael Raupach, Oer-Erkenschwick
Martin Schade, Freren
Sigrid Schmidt, Hamburg
Christian Schröck, München
Toni Weber, Rot
Frank Wiesemann, Essen

Wir bedanken uns bei allen Einsendern und wünschen den Gewinnern viel Spaß mit den Preisen! (hl)

Macht mit bei der Leser-Hitparade

Ab der nächsten Ausgabe drucken wir jeden Monat eine Hitparade ab, die von Euch gewählt wird. Um mitzumachen, müßt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele (mit 1., 2., 3. durchnumerieren) auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken: Redaktion Happy-Computer, Kennwort: Top 10, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

Wir verlosen jeden Monat 22 Spiele unter allen Einsendern! Alle Wertungskarten, die uns bis zum 1. November erreichen, nehmen an der Auswertung für Happy-Computer 1/87 teil. Aber auch Einsendungen, die nach diesem Datum eintreffen, sind gültig. Sie gelten für die Auswertung in Ausgabe 2/87. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

Viel Neues von Ocean/Imagine

Jawohl liebe Freunde: das Christkind kommt in nicht allzuferner Zukunft wieder angeflattert und beschert den braven Erdenbürgern viele neue Computerspiele zum Fest der Liebe. Angesichts des beginnenden Weihnachtsgeschäfts hat Englands Software-Riese Ocean/Imagine einen Plan mit allen neuen Spielen herausgerückt, die bis Januar 1987 veröffentlicht werden sollen.

»It's a Knockout« (C 64, Schneider, Spectrum) ist das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie, die eine Weile lang unter dem Titel »Spiel ohne Grenzen« auch im deutschen Fernsehen lief. Wenn sich das Programm an die Vorlage hält, darf man ein Gaudi-Sportspiel mit mehreren kuriosen Disziplinen erwarten.

»Konami's Tennis« (Spectrum) nennt sich die Adaption einer Spielhallen-Sportsimulation. Technische Besonderheit: Zwei Spieler können im Doppel zusammen gegen den Computer spielen. Versionen für C 64 und Schneider sind nicht geplant, weil es für diese Computer schon zu viele gute Tennis-Simulationen gibt.

»Highlander« (C 64, Schneider, Spectrum) ist das Spiel zum gleichnamigen Fantasy-Film mit Sean Connery und Christopher Lambert. Die Handlung spielt teils im Mittelalter und teils in der Gegenwart und dreht sich um einen unsterblichen Schwertschwinger.

»The great Escape« (C 64, Schneider, Spectrum) ist laut Ocean ein »original 3D action game«. Was sich sonst noch dahinter verbirgt, war zu Redaktionsschluß leider nicht herauszufinden.

»Galvan« (C 64, Schneider, Spectrum) ist wieder mal eine actionlastige Spielautomaten-Umsetzung. Die Golf-Simulation »Konami's Golf« (Schneider, Spectrum) stammt ebenfalls aus der Spielhalle. Wegen »Leader Board« und dem »Golf Construction Set« ist keine C 64-Version geplant.

»Mag Max« (C 64, Schneider, Spectrum) nennt sich eine weitere Adaption eines Spielhallen-Titels. Selbiges gilt auch für »Konamis Hyperally« und Yie Ar Kung-Fu II« (beide C 64, Schneider, Spectrum). Das Autorennen und das Karatespiel sind ebenfalls Umsetzungen von bewährten Spielautomaten. Aber die Originalität soll nicht zu kurz kommen: Ocean arbeitet an einem brandneuen Weltraum-Abenteuer mit 3D-Animation, das den Arbeitstitel »H.A.L.« trägt (C 64, Schneider, Spectrum).

Kurz vor Weihnachten gibt es dann wieder Compilations in rauhen Mengen. »They sold a Million III« (C 64, Schneider, Spectrum) bringt ebenso eine Handvoll Spiele zum Preis von einem Spiel wie die Sammlungen »Konami's Arcade Hits« (C 64, Schneider, Spectrum) und »Ocean's Christmas Compilation« (C 64, Schneider, Spectrum, C 16/Plus 4).

Zwei Film- und Spielautomaten-Umsetzungen sollen auch noch rechtzeitig für C 64, Schneider und Spectrum erscheinen, um unterm Weihnachtsbaum zu liegen. Zum Flieger-Spektakel »Top Gun«, bei dem das ach so fröhliche Leben in einer Militär-

In der Tiefe des Universums erwartet Sie ein fantastisches Actionspiel. Die realistische 3D-Grafik muß man gesehen haben, um sie zu glauben!

Kassette + Diskette für Schneider CPC mit deutscher Anleitung

STARSTRIKE II

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Microhändler
Distribution in Österreich: Karasoft

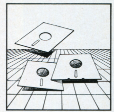
Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications plc.

Firebird-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Kaufhof, Horten und Quelle sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 64-76 NEW OXFORD ST., LONDON WC1A 1PS

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

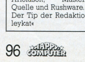


SOFT-NEWS

Akademie beschrieben wird, erübrigen sich weitere Kommentare. »Short Circuit« ist das Spiel zum Film, der in den deutschen Kinos unter dem Titel »Nummer 5 lebt« angelaufen ist. Die Automaten-Adaptionen sind »Terra Cresta« und — man höre und staune — »Donkey Kong«! Kein Witz — Ocean/Imagine hat sich die Rechte an dem Oldie-Automaten gesichert und programmiert eine völlig neue Version. Man darf gespannt sein, ob sich diese Frischzellenkur lohnt.

Außerdem gibt es drei nachträgliche Umsetzungen für C 16- und Plus 4-Computer: »Yie Ar Kung-Fu« (Karate), »Hyper Sports« (Sport) und »Ping Pong« (Tischtennis). (hl)

Ocean Deutschland, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2



Spiele-Hitparade

Oktober 1986

1. (1) Mission Elevator
2. (2) Golf Construction Set
3. (7) Das Herz von Afrika
4. (5) Winter Games
5. (—) Shogun
6. (11) Ghosts'n Goblins
7. (12) Silent Service
8. (14) Hexenküche II
9. (9) Knight Games
10. (—) Ping-Pong
11. (—) Fairlight
12. (8) Solo Flight II
13. (13) Formula I Simulator
14. (—) Rescue on Fractalus
15. (—) Pro Tennis

Die Happy-Hits basieren auf den Verkaufszahlen von Ariolasoft, Mastertronic, Quelle und Rushware.
Der Tip der Redaktion: »Alleykat« (hl)



Hallo Freaks!

Ich komme gerade von meinem Urlaub zurück und hatte eine großartige Zeit. Ich war in Blackpool, einem der beliebtesten britischen Ferienorte, in dem es nur so von Spielhallen wimmelt. Keine Frage, wo ich die meiste Zeit verbracht habe ...

Unter den neuesten Spielautomaten befindet sich »Salamander«, ein Schießspiel, das in die Fußstapfen von »Nemesis« tritt. Man bekommt es mit den gemeinsten Bösewichtern zu tun, die jemals aus einem Silicon Chip gekrochen sind. Es ist ein fantastisches Ballerspiel und unglaublich hektisch. Ich hoffe nur, daß es irgendwann von irgend jemandem für einen Heimcomputer umgesetzt wird.

Andere Spielautomaten, die man sich einmal ansehen sollte, sind »Super Sprint II« (ein Rennspiel), »Pool«, »Shaolin's Road« (ein Kung Fu-Spiel) und »Road Runner« — sie sind alle ein Spielchen wert.

Weiter zur Commodore-Front, an der es eine Menge guter Spiele zu vermelden gibt. Eine der besten Spielautomaten-Versionen, die ich je auf dem C 64 gesehen habe, ist das mittlerweile erschienene »Ghosts'n Goblins«. Grafik und Sound sind schlichtweg brillant. Wer Arkade-Spiele mag, muß das Programm einfach haben.

Tony Crowther arbeitet wieder für Alligata, die Firma, bei der er seine Karriere begann. Jetzt hat er sein erstes Programm nach längerer Zeit fertiggestellt. »Trap« ist ein vertikal scrollendes Schießspiel, bei dem man über eine merkwürdig aussehende Landschaft fliegt, Kapseln aufsammelt und ansonsten alles zerstört, was einem die Flugbahn kreuzt. Je mehr Kapseln man aufpickt, desto besser kann man sein Schiff ausrüsten. Schließlich kann man einen Bonus-Level erreichen, der etwas an »Commando« erinnert. Es ist kein brillantes Spiel, hat aber einige originelle Extras und dürfte Actionfans gut gefallen.

Mein momentanes Lieblingsspiel ist »Super Cycle« von Epyx, was ja bei Euch in Happy keine allzu gute Kritik bekommen hat. Bei uns hat es immerhin dafür gesorgt, daß die Arbeit für ein paar Tage stillgelegt wurde. Es spielt sich genauso wie Segas Spielautomat »Hang-On« — vielleicht mögen wir es deshalb so gern!

»Beyound the forbidden Forest«, die Fortsetzung zum Klassiker »Forbidden Forest«, ist gerade von U.S. Gold veröffentlicht worden. Es sieht seinem Vorgänger sehr ähnlich, bietet spielerisch aber wesentlich mehr. Hier muß der schreckliche Demogorgon besiegt werden. Das Spiel hat viel Atmosphäre mit exzellenter Musik und Grusel-Grafik. Ich bin mir nicht sicher, wie das Spiel in Deutschland ankommt, aber wir lieben es.

Das wär's für diesen Monat. Nächstes Mal bringe ich Euch eine Nachlese von der PCW-Show, zusammen mit ein paar Spiele-Neuigkeiten.

Julian Rignall

Schlecht geklaut?

Unsere Spiele-Tests scheinen bemerkenswert richtungsweisend auf dem deutschen Computerzeitschriften-Markt zu sein. Wie könnte man sich sonst die verblüffenden Ähnlichkeiten der Tests von »Two-on-Two Basketball« in Happy-Computer 8/86 und einer deutschen Spielezeitschrift erklären? Hier eine kleine Kostprobe, die beweist, daß unsere Testkollegen das Spiel scheinbar nie wirklich gesehen haben.

Wir schrieben damals in Happy: »Diese Spiel-Variante sorgte beim Testen für die meiste Stimmung. Ständig werfen sich die beiden Spieler Bemerkungen wie 'Spiel mich an!' ... zu.«

Die Version der bewußten »Test«-Zeitschrift: »Zu zweit macht das Spielen noch mehr Spaß. Hier erscheinen zusätzlich auf dem Bildschirm noch Bemerkungen der Spieler wie zum Beispiel 'Spiel mich an'.«

Daß solche Texte bei »Two-on-Two Basketball« auf dem Bildschirm erscheinen, ist uns ebenso neu wie den Programmierern des Spiels. Wenn die Kollegen in Zukunft wieder Happy-Tests als Vorlage benutzen, sollten sie darauf achten, daß sie zumindest beim Abschreiben keine Fehler machen. (hl)

Schneller als das Licht

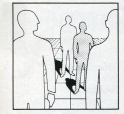
FTL (»Faster than Light«) nennt sich ein neues Label des englischen Softwarehauses Gargoyle Games. Gargoyle ist durch seine kniffligen Action-Adventures bekannt geworden und will unter dem FTL-Banner jetzt auch Actionspiele veröffentlichen.

Von dem ersten FTL-Titel »Light Force« können wir Euch jetzt schon ein Vorab-Foto der Schneider-Version zeigen. Das Schießspiel erinnert an den Spielautomaten »Xevious« und wird Actionfans bestimmt nicht enttäuschen. Mehr über das FTL-Label, sobald die ersten Spiele fertig sind. (hl)

Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 1



»Light Force« nennt sich das erste Spiel des neuen Action-Labels FTL



Solo für Martin Galway

Heute haben wir wieder einen Musik-Spezialisten im Interview: Martin Galway gilt neben Rob Hubbard als unumstrittener Meister des Computer-Sounds. Leslie B. Bunder unterhielt sich mit ihm.

Soft Story

Einer der talentiertesten und profiliertesten Programmierer in der Computerspiel-Branche ist der 20jährige Martin Galway, der viele Soundtracks zu Ocean/Imagine-Spielen geschrieben hat. In knapp zwei Jahren arbeitete er an über 30 Programmen; darunter befinden sich Spiele wie »Rambo«, »Hyper Sports« und »Miami Vice«. Dank der freundlichen Hilfe von Rachel Moodie von Ocean Software konnte sich unser Korrespondent Leslie B. Bunder exklusiv mit Martin unterhalten.

Happy: Wie sah bei Dir der Einstieg in die Programmierer-Karriere aus?

Martin: Ich fing 1984 an, Musik für Computer zu schreiben. Damals ging ich noch in Manchester auf die Schule. Ich arbeitete an einem BBC-Computer und schrieb die Musik für das Spiel eines Freundes. Dieses Programm wurde später an Ocean verkauft. Dort war man von meiner Arbeit so beeindruckt, daß man mir einen Commodore 64, eine Datasette sowie einen Assembler lieh und meinte »Laß mal sehen, was du kannst« — das war im Mai 1984. Im Februar 1985 ging ich dann als festangestellter Programmierer zu Ocean.

Von der Schulbank zum Profi-Vertrag

Happy: Verrätst Du uns, wie Deine Musikstücke entstehen?

Martin: Wenn ich eine Idee habe, tippe ich jede Note einzeln in den Computer ein. Das kann bei einem 12 Minuten langen Lied mit drei Stimmen eine ganz schöne Prozedur werden. Um musikalische Ideen auf einer Klaviatur auszuprobieren, benutze ich einen Seiko DS202/DS310 und einen Yamaha CX5M-Synthesizer.

Unser Entwicklungssystem bei Ocean ist »mehr als absolut streng geheim und vertraulich«, denn es ist das Beste! Aber ich kann sagen, daß ich die Musik auf einem Commodore 128D eingebe und auf einem zweiten 128D abspiele. Für Spectrum- und Schneider-Arbeiten gebe ich die Musik auf einem Einstein ein und spiele sie auf dem jeweiligen Zielcomputer ab.

Happy: Glaubst Du, daß das musikalische Potential des Commodore 64 schon voll ausgeschöpft wird?

Martin: Nein. Wenn man den gesamten Arbeitsspeicher des C 64 nutzen würde, könnte man Musikstücke programmieren, die tagelang laufen würden. In Spielen wird das natürlich niemals gemacht. Musik, Grafik und Programm müssen sich die Arbeitsleistung des Prozessors teilen und die Musik erwischt meistens das kleinste Stück vom Kuchen. Wenn ich zum Beispiel ein Programm schreiben würde, das 60 KByte beansprucht und die gesamte Prozessorzeit ausnutzt, dann würde sich das verdammt gut anhören.

Byte-Gerangel

Happy: Nenne uns mal einige Spiele, für die Du die Musik geschrieben hast.

Martin: Da gibt es eine ganze Menge. Auf dem Commodore 64 zum Beispiel »Ping Pong«, »Miami Vice«, »Green Beret«, »Highlander«, »Comic Bakery«, »Rolands Rat Race«, »Cyclone« und »Street Hawk«. Auf dem Schneider arbeitete ich an »Frankie goes to Hollywood« und »Match Day« und auf dem Spectrum an »Ping Pong«, »Mikie« und »Yie Ar Kung-Fu«.

Happy: Glaubst Du, daß Popmusiker eines Tages Versionen von Computerspiel-Melodien aufnehmen werden?

Martin: Nein, jedenfalls nicht, solange die Computer-Musik nicht technisch komplexer geworden ist und die Sache Profit abwerfen würde. Ich muß erst ein paar Jahre Erfahrungen mit dem Amiga sammeln, denn dieser Computer bietet die besten Fähigkeiten in diesem Gebiet. Dann läßt sich der Zeitpunkt vielleicht abschätzen.

Happy: Wer ist Dein liebster Computer-Musiker?

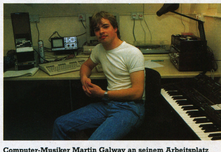
Martin: Rob Hubbard ist der einzige, den ich respektiere. Alle anderen Programmierer sind zweitrangig. Das liegt an ihrer mangelnden programmiertechnischen Kompetenz oder fehlender Erfahrung im Arrangieren.

Happy: Welche Musik ist Dir allgemein am liebsten?

Martin: Ich höre mir gern die Top 40 an und verfolge, was sich in den Hitlisten tut. Die Interpreten, die ich am meisten schätze, sind Level 42 (schon seit 1980), Thomas Dolby, Prefab Sprout, Stevie Wonder und The Art of Noise. Ich höre mir auch gern Sachen von Jean-Michel Jarre und Vangelis an.

Happy: Willst Du Dein Leben lang Musik für Computerspiele schreiben?

Martin: Natürlich nicht. Ich würde mich gerne einmal an der Entwicklung eines Spielautomaten beteiligen. Ich habe neben Computern und Musik noch viele andere Interessen und eine Karriere in einem dieser Gebiete würde mir zusagen.



Computer-Musiker Martin Galway an seinem Arbeitsplatz

Happy: Was sind denn Deine Hobbys?

Martin: Ich sehe mir gerne Science-fiction- und Fantasy-Filme wie »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« an, bei dem mir besonders die Weltraum-Spezialeffekte gefallen haben. Ich mag auch das Rollenspiel »Dungeons & Dragons«, Modellieren, Malen und schreibe Romane — letzteres natürlich mit einer Textverarbeitung.

Happy: Spielst Du in Deiner Freizeit auch am Computer?

Martin: Im Gegensatz zu früher recht selten. Am liebsten mag ich Weltraum-Simulationen mit 3D-Grafik wie »Elite«. Computer, die so langsam sind wie der Commodore 64, beherrschen solche Grafiken leider nicht sonderlich gut. Ich warte sehnsüchtig auf die Amiga-Version des Flugsimulators »Jet«.

Happy: Gibt es eigentlich Momente, in denen Du Dir wünscht, nichts mit der Software-Branche zu tun zu haben?

Martin: Ja. Die Fachpresse liegt nämlich oft mit ihren Besprechungen und Artikeln daneben. Ich habe Telefon-Interviews gemacht, bei denen im Heft plötzlich Fragen auftauchten, die nie gestellt wurden und Antworten, die ich nie gegeben habe. Auf dem englischen Computer-Zeitschriftenmarkt ist ein Verlag sehr dominant, was für die Leser nicht sonderlich gut ist. Die Ansichten der Reporter werden in einem hohen Grad von bestimmten Herstellern beeinflußt. Außerdem sind die Kritiker technisch inkompetent.

Happy: Und welche Computerzeitschriften liest Du?

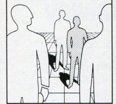
Martin: »Personal Computer World«, »Byte« und »Electronic Product Design«.

Happy: Welche Soundtracks wird man in Zukunft von Dir hören?

Martin: Momentan arbeite ich an fünf Spielen, aber leider darf ich die Titel noch nicht verraten.

Happy: Dann wünschen wir Dir noch viel Erfolg bei Deiner Arbeit und bedanken uns für das Interview.

(Leslie B. Bunder/hl)



Soft Story

»Deluxe Mike« im Interview



Mike Posehn, der Schöpfer von »Deluxe Video«

Mike Posehn, der Schöpfer des Animations-programms »Deluxe Video«, besuchte die Happy-Redaktion. Seine Programmierer-Karriere begann im Wohnzimmer und der Amiga ist (natürlich) sein Lieblingscomputer.

Freitag nachmittag in der Happy-Redaktion: Das gewohnte Sägen der Drucker und das hektische Treiben auf dem Flur bestimmen diesmal nicht das Bild, denn wir haben einen Feiertag. Trotzdem hat sich eine Handvoll Redakteure eingefunden, denn Mike Posehn, der Autor des Amiga-Programms »Deluxe Video«, hat seinen Besuch angekündigt. Mike hielt sich eigentlich privat in Europa auf, doch bereits vor seiner Abreise hatten wir einen Interview-Termin vereinbart.

Gegen 14 Uhr trifft er zusammen mit seiner Frau Cynthia ein. Nach der Begrüßung und dem Aktivieren der Kaffeemaschine erzählt uns Mike von seinem Einstieg in die Computer-Szene: »Ich habe die Hochschule als Ingenieur für Elektronik und Mechanik abgeschlossen und arbeitete dann bei einer Firma, die sich mit Nuklear-Technologie beschäftigt. 1977 kaufte ich mir privat einen SOL-Computer. Das Ding hatte etwa 6 KByte RAM, ein Holzgehäuse und kostete damals um die 2000 Dollar!

Der Weg zum Profi

Da es kein Textprogramm für diesen Computer gab, schrieb ich mir eine eigene Textverarbeitung. Dieses Programm wurde dann sogar von MicroPro veröffentlicht – das war noch bevor die Firma mit Wordstar einen Welthit landete! Ich schrieb dann zwei weitere CP/M-Programme und merkte, daß ich mit der Programmiererei ganz gut Geld verdienen konnte. Also wurde die Freizeitbeschäftigung zum Ganztagsjob. Cynthia und ich verschickten meine ersten Programme vom Wohnzimmer aus, das als provisorisches Lager diente.«

Mikes Frau hatte Vertrauen in die Pläne ihres Mannes. Sie meint: »Die Sache hat sich von Anfang an gelohnt und ich hatte nie daran gezweifelt, daß wir das Richtige tun. Heutzutage arbeite ich nicht mehr so eng mit Mike zusammen, denn unsere beiden Kinder halten mich auf Trab. Ich kümmere mich aber weiterhin um den Papier- und Steuerkram.«

Und wie kam Mike zu Electronic Arts? Er erzählt: »Eines schönen Tages hatte ich ein Programm namens 'Get Organized' fertig geschrieben und suchte nach einer Firma, die es veröffentlichen wollte. Schließlich habe ich Electronic Arts gefragt und sofort eine Zusage erhalten. 'Get Organized' war mein Einstand bei EA. Es ist ein RAM-residentes Programm für den IBM-PC, mit dem man Textverarbeitung, Dateiverwaltung und einiges mehr machen kann.« Cynthia meint dazu: »Das Programm ist wirklich sehr praktisch. Ich kann das beurteilen, denn ich benutze es täglich, wenn ich mit meinem IBM-XT arbeite.«

Inspiration Amiga

Vor fast zwei Jahren sah Mike die ersten Demos, die auf einem Prototyp eines neuen Computers namens Amiga liefen. Er war spontan begeistert: »Durch die beeindruckenden Fähigkeiten des Amiga bekam ich die Idee zu 'Deluxe Video', einem Programm, mit dem man animierte Grafik-Sequenzen so einfach wie möglich zusammenstellen kann. Es sollte dem Anwender wie eine Programmiersprache helfen, möglichst unkompliziert seinen Computer auszureizen.

Bei Electronic Arts war man anfangs gar nicht so sehr von meiner Idee begeistert. Mein Producer hat das Konzept aber verstanden. Er ist der Mann, der schon das Animationsprogramm 'Movie Maker' zu Electronic Arts holte und konnte den Jungs schließlich auch 'Deluxe Video' schmackhaft machen. Ein Producer ist übrigens eine Person, die den Kontakt zwischen Electronic Arts und den Leuten aufrechterhält, die außer Haus für die Firma arbeiten.

Als ich zusammen mit Tom Casey mit 'Deluxe Video' anfing, gab es erst die Amiga-Entwicklungssysteme mit Holz-Tastaturen! Wir haben das Programm größtenteils in C geschrieben, denn damals gab es noch keinen vernünftigen Assembler für den Amiga. Ich würde 'Deluxe Video' gerne schneller machen und habe Lust, eine Maschinensprache-Version zu schreiben. Aber nachdem ich 1½ Jahre an dem Projekt gearbeitet habe, mache ich jetzt erst einmal eine kleine Pause. Als nächstes kommt dann eine Daten-Diskette für 'Deluxe Video', auf der neue auf der neue Szenen, Bilder und so weiter gespeichert sind. Ich würde auch in Zukunft gerne Programme für den Amiga schreiben. Leider hat sich der Computer in den USA momentan noch nicht so gut verkauft, wie man sich das erhofft hat.«



Fachsimpeleien am Redaktions-Amiga: Mike (rechts) sieht sich zusammen mit unseren Redakteuren Toni Schwaiger und Gregor Neumann ein neues Videoclip an

Würde es Mike nicht einmal reizen, nach so viel Anwendungssoftware ein Spiel zu schreiben?

»Ich glaube nicht. Ich spiele auch nicht allzu oft am Computer, obwohl bei uns zu Hause zur Zeit oft 'Marble Madness' läuft. Ich weiß auch nicht, wie man ein gutes Spiel programmiert, welche Grafik-Tricks es gibt und so weiter. Am meisten Spaß habe ich an Projekten wie 'Deluxe Video'; spielerische Anwendungssoftware, mit der man etwas Kreatives auf die Beine stellen kann. Ich möchte auf keinen Fall wieder eine Textverarbeitung programmieren — das gehört zum langweiligsten, was man sich vorstellen kann!«

Unser Amiga-Redakteur (und -Freak) Toni Schwaiger nutzte gleich die Gelegenheit, um mit Mike etwas über »Deluxe Video« zu fachsimpeln und tauschte mit ihm ein paar selbstgemachte Animations-Sequenzen aus. Wie gut, daß Programmierer auf Reisen immer ein paar 3½-Zoll-Disketten in der Tasche haben!

Mike war angenehm überrascht, wie stark bei uns die Fachpresse über die 68000-Computer berichtet. »In den USA ist da noch nicht viel los. In der wichtigen Zeitschrift Infoworld gab es lediglich eine kleine Produktmeldung über 'Deluxe Video', während Ihr schon einen ausführlichen Test gebracht habt.«

Nach diesem Lob aus berufenem Munde löst sich unsere Runde langsam auf. Mike und Cynthia verbringen den Abend noch in München und fliegen am nächsten Tag von Frankfurt aus nach Kalifornien zurück, wo Mike wieder seinen Amiga bearbeiten wird. Auf die Resultate darf man jetzt schon gespannt sein. (hl/ts)

Spielhallen-Qualität

Das fängt ja gut an: Die ersten Programme für das Super-Videospiel Master System sind da. Darunter sind einige echte Prachtstücke, die vor allem grafisch viel bieten und mit Spielwitz nicht geizen.

Titel	Preis	Grafik	Sound	Happy-Wertung
Choplifter	79 Mark	84	78	86
World Grand Prix	79 Mark	90	72	84
Fantasy Zone	79 Mark	74	84	80
Transbot	69 Mark	77	63	74
Action Fighter	79 Mark	67	66	72
Hang-On	—	60	74	53
Black Belt	79 Mark	69	62	46
My Hero	69 Mark	38	37	39

Die ersten Sega-Spiele im Überblick



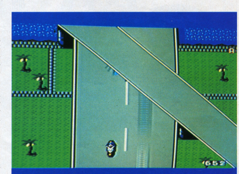
»Hang-On« liegt der Konsole kostenlos bei

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir das kleine Wunderkästchen aus Japan vor, das zu Weihnachten die Herzen der deutschen Spiele-Fans erobern soll. Das Sega Master System ist ein Videospiel, das den 8-Bit-Heimcomputern den Kampf angesagt hat. Im Inneren der Konsole schlummert ein Z80-Prozessor, der dank üppigem Video-RAM schnelle Grafik mit 64 Farben auf den Bildschirm bringt.

Vor vier Wochen lagen kaum Spiele für das Master System vor. In dieser Ausgabe wollen wir das Versäumte nachholen und auf das Software-Angebot eingehen. Darunter befinden sich einige Perlen, die selbst bei hartgesottenen C 64-Freaks den Puls schneller schlagen lassen. Es gibt jetzt schon einige Spiele, die so gut sind, daß sich wegen ihnen der Kauf des Master Systems lohnt, das mit 298 Mark (inklusive einem Spiel und zwei Joypads) recht preiswert ist.

Beginnen wir gleich mit dem Programm, das als kostenlose Zugabe mitgeliefert wird: »Hang-On«. Das Motorradrennen ist die Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Der Hauptgag des Automaten ist die ungewöhnliche Steuerung mit einem »echten« Motorradlenker. Bei der Heimversion dreht man freilich mit dem Joypad seine Kurven, was dem Spielwitz doch erheblichen Abbruch tut. Hang-On ist nämlich ein recht simples Spiel, bei dem Sie als Motorradfahrer fünf Strecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits schaffen müssen.

Die Sprites der Motorräder sind gut gelungen, die Hintergundgrafiken sind etwas langweilig und der Sound bietet neben einer kurzen Titelmelodie gut gemachte Fahrgeräusche.



Nochmal Motorrad-Action mit »Action Fighter«

Die Spielmotivation läßt auf Dauer zu wünschen übrig, aber als kostenlose Beigabe ist das Spiel ein echter Gewinn.

Die Master System-Version von »Choplifter« haben wir bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. Mittlerweile bin ich in den zweiten Level gekommen und kann das aufregende Hubschrauberspiel nur noch einmal nachdrücklich empfehlen. Dieser Spitzentitel bietet tolle Action mit Top-Grafik. Allein die Explosionen sind schon ein Augenschmaus. Ein »Muß« für alle Master System-Besitzer, die nichts gegen Schießspiele haben.

Ein weiteres Spiel, das mich regelrecht begeistert hat, ist das Autorennen »World Grand Prix«. Zwölf unterschiedliche Rennstrecken stehen zur Auswahl und wem das noch nicht genug ist, der kann sich mit dem unkomplizierten Editor einen neuen Kurs bauen. Jeder Kurs hat eine andere, sehr starke Hintergrundgrafik. Die Programmierer haben das Mega Cartridge gut ausgenutzt und zaubern nur so mit den Farben. Ein grafisch noch besseres Autorennen kann man sich nur schwer vorstellen.

Spielerisch ist das Program gut durchdacht. Sie müssen ein Rennen unbedingt innerhalb eines Zeitlimits beenden, um sich für die nächste Fahrt zu qualifizieren. Für besonders gute Zeiten gibt es Bonuspunkte, von denen man Extras für das Rennauto kaufen kann.

Schade nur, daß gewisse spielerische Ähnlichkeiten zu Hang-On nicht zu übersehen sind. Wen das nicht stört, der wird vom World Grand Prix begeistert sein. Ein Freudenfest für Fans von Autorennspielen.

Zwei Prügelspiele dürfen im Angebot natürlich auch nicht fehlen: »Black Belt« und »My Hero«. Letzteres hat die lausigste Grafik aller getesteten Spiele und ist ein recht simpler Geschicklichkeitstest mit nervtötender Musik. Black Belt ist grafisch schon etwas anspruchsvol-



Formel I mal zwölf: Das tolle Autorennen »World Grand Prix«

ler und wirkt wie ein aufgemotztes »Yie Ar Kung-Fu«. Auch dieses Karatespiel hat mich nicht sonderlich begeistert, aber ich bin ohnehin kein großer Freund dieses in der Regel recht simplen Spielgenres. Rühmliche Ausnahmen wie »International Karate« bestätigen die Regel. Aber das ist natürlich Geschmacksache. Wer Karate-Kloppereien mag, sollte sich »Black Belt« trotz aller Kritik auf jeden Fall einmal ansehen.

Geschicklichkeits-Freunde, die nichts gegen einen Druck auf den Feuerknopf einzuwenden haben, sollten mal ein Blick auf dieses Programm riskieren.

»Action Fighter« ist eine gekonnte Mischung zwischen »Spy Hunter« und »Xevious«. Man sieht die Fahrbahn im 2D-Plattlook von oben, aber die Sprites sind allesamt von gewohnt hoher Master System-Qualität. Zu Beginn brausen Sie auf einem Motorrad über die Highways, doch



Mega Cartridge, Sega Card und eine 5¼-Zoll-Diskette

»Fantasy Zone« hingegen wandert bei mir recht häufig in den Modulschacht des Master Systems. Auf den ersten Blick gibt das Programm nicht viel her, aber wenn man sich erst einmal eingespielt hat, macht die Sache einen Heidenspaß. Fantasy Zone ist ein unblutiges Schießspiel mit sieben grafisch völlig unterschiedlichen Levels. Außer Punkten kann man auch Bargeld sammeln und so für sein Fantasiegefährt diverse Ausrüstungsgegenstände erwerben. Dadurch kommt ein strategisches Element ins Spiel.

durch das Aufsammeln von Extrateilen kann man das Gefährt zum Auto oder sogar zu einem Flugzeug ausbauen. Dazu gibt es unterschiedliche Missionen, die bei diesem überdurchschnittlichen Actionspiel für langfristige Motivation sorgen.

»Transbot« nennt sich ein weiteres Schießspiel mit Science-fiction-Handlung, tollen Sprites und starkem 3D-Scrolling. In erster Linie wird geballert, aber man kann sein Raumschiff auch verwandeln. Kein überragend geistreiches, aber gut gemachtes und unterhaltsames Spiel.



Das etwas andere Schießspiel: »Transbot« schlägt zu

Für Freunde von Ballerspielen, die vor dem Griff an eine Spielzeugwaffe nicht zurückschrecken, gibt es ein ausgefallenes Zusatzgerät für das Master System: Wer 169 Mark hinblättert, wird stolzer Besitzer einer Lichtpistole aus robustem Plastik, die anstelle eines Joypads angeschlossen wird. Ein Mega Cartridge mit drei Spielen ist im Preis inklusive. Das ist auch bitter nötig, denn man kann die Pistole nur bei ganz bestimmten Spielen verwenden. Für die nächsten Monate sind weitere Neuerscheinungen angekündigt, bei der man mit der Lichtpistole ballern kann.

Ballern mit der Lichtpistole

»Marksman Shooting« simuliert einen Schießstand, bei dem ständig Ziele auftauchen und wieder verschwinden. »Trap Shooting« ist eine grafisch gelungene Tontaubenschieß-Version und »Safari Hunt« macht Sie zum Großwildjäger: Niedliche Häschen und andere Tiere müssen abgeschossen werden, um im Kochtopf zu landen.

ner Ballerfan ist, kriegt so mehr für sein Geld.

Unterm Strich ist das Software-Angebot für das Master System schon sehr erfreulich. Das Videospiel wird seinem Ruf gerecht, daß es echte Spielautomaten-Qualität auf den heimischen Fernseher bringt. Vor Weihnachten sollen noch weitere Spiele erscheinen, die uns leider nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß erreichten. Ich darf deshalb auf unser neues Spiele-Sonderheft verweisen, das Ende Oktober erscheint und sich auch dem Thema Videospiele widmen wird.

Vor allem die Fans von Sportspielen sollten jetzt die Ohren spitzen, denn bis Anfang 1987 sollen diverse Sport-Simulationen für das Master System erscheinen. Egal ob Fußball, Eishockey, Golf oder Basketball — die heißesten Mannschaftssportarten werden in Kürze für das Sega-Videospiel erhältlich sein.

Was jetzt am Master System noch stört, sind die recht stolzen Preise für die Software. Doch für 1987 gibt es Hoffnung auf eine Besserung der Lage. Vor allem die scheckkartengroße Sega Card könnte in Zukunft als preis-



Die Lichtknarre für Rambo Junior

Mal davon abgesehen, daß diese Ballerei mit der Plastikknarre nicht gerade dem guten Geschmack entspricht und der wuchtige Ballermann nicht gerade eine sonderlich dekorativen Eindruck im Wohnzimmer macht — spielerisch geht es recht simpel zu und die langfristige Motivation hält sich in Grenzen. Wer einmal den Bogen raus hat, schafft bei den Pistolen-Spielchen leicht Level um Level. Knall, Päng, Bumm — wen das auf Dauer fasziniert, der möge sich das gute Stück zulegen. Ansonsten kann ich Ihnen nur raten, sich für die 169 Mark lieber zwei gute Mega Cartridges zuzulegen. Wer kein ausgesproche-

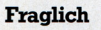
wertes Speichermedium eine Hauptrolle spielen, da die Produktionskosten für diese praktischen kleinen Dinger ständig sinken.

Da die Softwarefirmen dauernd über die vielen Raubkopierer bei Heimcomputer-Programmen jammern, eröffnen sich bei den Videospiel-Modulen neue, recht rosige Perspektiven. Cartridges und Sega Cards sind nur mit sehr hohem technischen Aufwand zu kopieren. Durch diese elegante Beseitigung des Raubkopierer-Problems können die Anbieter mehr Spiele verkaufen und deshalb — hoffentlich — die Preise weiter reduzieren. (hl)



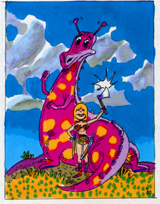
Elite

Sicher haben viele von Euch schon darauf gewartet — jetzt ist es soweit: »Elite«-Tips jede Menge! Da es viele verschiedene Elite-Versionen gibt (je nach Computer und Sprache), müßt Ihr ausprobieren, ob die Tips bei Euch funktionieren.

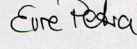


Fraglich

Peter Hoffmann aus Regensburg hat eine wichtige Frage zu Elite: Was hat es mit dem unsichtbaren Schiff auf sich? Ich habe einmal in der zweiten Galaxie mit ihm gekämpft, konnte es aber nicht zerstören.

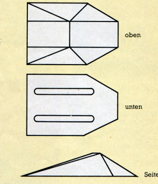


»Nein, nicht erschrecken, so sehr habe ich mich nicht verändert! Ich wollte Euch hier nur unser neues Redaktionsmaskottchen vorstellen, für das wir aber noch verzweifelt einen Namen suchen. Und dabei möchte ich um Eure Hilfe bitten. Überlegt Euch doch einen schnuckligen Namen für unser Mini-Monster und schreibt mir dann eine kleine Karte. Ich freu mich schon auf die vielen originellen Einsendungen. Bis dahin



So sieht die Constructor aus





Um den Rang »tödlich« zu erreichen, muß man nach der Auszeichnung »gefährlich« 4000 Schiffe zerstören. Wer als Pirat Geschäfte machen will, muß sich mit jedem Schiff duellieren. Dieser Weg eignet sich aber eher für Fortgeschrittene. Am Anfang sollte man den Handel bevorzugen, später, mit besserer Ausrüstung und mehr Erfahrung, können gut bestückte Frachter zerstört werden.

Wer in der Nähe der Sonne tanken will, muß die Sonne so einstellen, daß man sie auf dem Bildschirm sieht. Dann so lange heranfliegen, bis die Raumgreifer automatisch eingeschaltet werden. Wenn der Tank gefüllt ist, entfernt man sich mit einem Raumsprung.

Trumbles

Martin Schneider aus Aachen schreibt, daß es doch sinnvoll ist, die Trumbles zu kaufen! Man kann mit ihnen nämlich eine Menge Geld verdienen — wenn man es richtig anfängt. Außerdem wird der Einstufungslevel mit Trumbles im Laderaum schneller erhöht als sonst.

Wenn man die Trumbles gekauft hat, kann man ruhig warten, bis sie sich auf 40000 Stück vermehrt haben. Dann allerdings sollte man sie zu Geld machen, weil sie sonst das Schiff besetzen. Zuerst achtet man darauf, daß der Laderaum völlig leer ist. Dann fliegt man sehr nah an eine Sonne (dabei aber auf die Kabinentemperatur achten!). Ist man nah genug, sterben die Trumbles an der großen Hitze und zurück bleibt ein Haufen wertvoller Felle.

Einige Tips für Elite-Spieler mit guter Ausrüstung: Wenn man einige Zeit Handelsschiffe abschießt, erhöht sich natürlich das Strafregister. Man sollte sich davor hüten, ein Verbrecher zu werden. Wenn es doch passiert ist, hilft ein kleiner Trick, um wieder den Status »sauber« zu bekommen. Dieser Trick verlangt allerdings ein Konto von mindestens 1000 Credits, außerdem sollte keine Ladung an Bord sein. Man kauft sich eine Rettungskapsel und setzt sie während eines Kampfes ein, woraufhin man automatisch zur nächsten Station fliegt. Dort bekommt man genau das gleiche Raumschiff, das man vorher besaß. Auch der Kontostand bleibt erhalten, nur die Ladung geht verloren.

Wer kampflustig ist, kann sich ja mal im Hyperraum mit den Thargoiden schlagen. Diese schärfsten Feinde der Menschen fangen im Hyperraum harmlose Händler ab. Man kann sie aber auch einfach so besuchen. Man drückt die <INST/DEL>-Taste, danach <X> und dann <CLR HOME>, aktiviert den Hyperspace und hält während dem Hypersprung die <CTRL>-Taste gedrückt, dann landet man garantiert im Hyperraum bei den Thargoiden. Zerstört man die achtkantigen Mutterschiffe, gelangt man schneller zu einer höheren Einstufung. Allerdings sind die Thargoiden ganz schön gefährlich.

Spezial-Mission

Stefan Reinhardt aus Marburg schreibt: Wenn man als »kompetent« klassifiziert ist, bekommt man die erste Mission. Man muß ein Raumschiff zerstören, das als Prototyp von der galaktischen Raumflotte entwickelt und von Piraten gekapert wurde. Es besitzt ein Raketenabwehrsystem (ECM) und kann nur mit Military Lasern vernichtet werden. Constrictor ist der Name des Schiffes. Die nächste Mission wird vergeben, wenn man die Constrictor zerstört hat.

Funktionen-Umkehr

Hier zwei Tips von Michael Neuhaus aus Nachrodt:

Beim Zerstören von Thargoiden-Raumschiffen bleiben manchmal Thargoiden-Container zurück, die man in den Laderaum aufnehmen kann (Raumgreifer vorausgesetzt), auch wenn der Laderaum schon voll beladen ist. Die Container kann man dann als »fremde Güter« verkaufen. Das sollte man aber erst machen, wenn man einen Preis von mindestens 59 Credits erzielt.

Um die hinteren Laser besser zu steuern, kann man die Joystick-Funktionen umkehren. Das geht so: Mit <DEL> das Spiel anhalten, <J> drücken, Spiel mit <HOME> fortsetzen. Beim Umschalten auf den vorderen Bildschirm sollte man aber nicht vergessen, mit der gleichen Tastenfolge den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

Von Happy-Computer mit 88 Punkten bewertet



EIN ORIGINAL ACTIVISION TEXT-/GRAFIK-ADVENTURE AUS USA IN DEUTSCH

Der Welt berühmtester Spürhund

Eigentlich sollte es nur ein Ausflug auf dem Mississippi werden. Aber wie so oft kommt alles ganz anders. Auf dem noblen Steamer „Delta Princess" geschieht ein Mord. Jeder der 8 Mitreisenden könnte das Verbrechen begangen haben. Natürlich sind alle unschuldig – bis der Privatdetektiv Sir Charles Foxworth den Mörder überführen kann.

Das Verbrechen

Alle 4 Decks der großartigen Delta Princess müssen untersucht werden – denn – wer oder was verbirgt sich hinter den 29 Türen?

Die Verdächtigen

Da ist eine etwas schmuddelige reiche Witwe, ein bewaffneter Philantrop, eine aufregende Schönheit, der ehrenwerte Kapitän und sein schwer arbeitender Bootsmann – um nur einige zu nennen.

Die Hinweise

Alle gesammelten Hinweise aus Unterhaltungen, aus jeder Ecke und jedem Winkel der Delta Princess, Stück für Stück logisch zusammengesetzt, ergeben die Lösung des Rätsel von Murder On The Mississippi.

Technische Besonderheit

Murder On The Mississippi ist vollständig Joystick-gesteuert, so daß Texteingaben völlig überflüssig werden. Trotzdem entsteht ein kompletter Dialog, der im Gegensatz zu herkömmlichen Adventures wesentlich direkter und klarer ist. Auch lustiger.

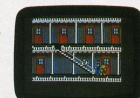
Alle Spielfiguren sind vollanimiert und führen, wiederum im Gegensatz zu Adventures herkömmlicher Art, auf dem Bildschirm alles aus, was gewünscht wird.

Das Notizbuch – ein unentbehrliches Hilfsmittel für Sir Charles. In diesem schlauen Buch wird alles Wissenswerte vermerkt.

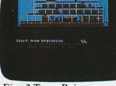
Das Schiff. 24 Kabinen auf 4 Decks gilt es zu untersuchen.

Das Spiel kann jederzeit abgespeichert und später wieder geladen werden.

Nur eine Fahrkarte nach Virginia City. Wohl nicht so wichtig. Oder doch?



Hinter jeder Tür verbirgt sich etwas. Eine andere Person, ein anderes Beweisstück – und immer wieder lauert Gefahr. Und nur 3 Tage Zeit diesen kaltblütigen Mord aufzuklären!



Eine 3-Tages-Reise von St. Louis nach New Orleans. Für Sir Charles Foxworth endet die Reise vielleicht schon früher, wenn der Mörder ihn erwischt, bevor Sir Charles ihn überführen kann.

Hinweis oder nur ein Köder? Ist das Opfer überhaupt erschossen worden?



Es glitzert. Es glänzt. Es funkelt. Ein Hinweis, um diesen mysteriösen Fall zu entwirren?

Kann ein cleverer Mörder so leichtsinnig sein?

Der Schlüssel zu dem Geheimnis des grauenvollen Mordes?

IN DEUTSCH

Auf dem Bildschirm und im Handbuch



ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE

Erhältlich als Diskette für Commodore 64

Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

Vertrieb Deutschland: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor)
Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exclusiv-Distributor)
Vertrieb Schweiz: HILCU (Exclusiv-Distributor)

Hallo Freaks

Schummeltips

Thomas Hickl und J. Kümmel aus München haben die »Tasten-Schummel-Tips« aufgeschrieben. Sie funktionieren folgendermaßen: Man verläßt die Coriolis-Raumstation, landet auf einem beliebigen Planeten und drückt genau dann, wenn beim Einflug in die Station das Muster erscheint, die Tasten <1>, <2>, <3> oder <4>. Daraufhin erscheint die Meldung »Persönliche Nachricht« und folgender Text:

Taste <1>: Abbildung des Raumschiffes Constrictor

»Ich begrüße Sie, Commander <Name>, ich bin Kaptain Curruthers von der Königlichen Raumflotte und bitte um einen Augenblick Ihrer kostbaren Zeit.

Vielleicht können Sie einen kleinen Auftrag für uns erledigen. Das Schiff, das Sie hier sehen, ist ein neues Modell, die Constrictor. Es ist mit ganz neuen, absolut geheimen Schutzschirmen ausgestattet. Leider wurde die Constrictor vor fünf Monaten von der Werft auf Xeer gestohlen. Sie wurde zuletzt bei Reesdice beobachtet. Wenn Sie uns helfen wollen, dann suchen Sie das Schiff und zerstören Sie es. Wir müssen allerdings darauf hinweisen, daß die Constrictor ein ECM-System besitzt.

Viel Glück, Commander!

Taste <2>: Das haben Sie hervorragend gemacht, Commander!

»Leserbrief eines durchschnittlichen Lesers«

Dieser Titel stammt nicht von mir, sondern von Martin Lermen aus Saarbrücken. Martin hat seine gesammelte Elite-Erfahrung in einen langen Brief gepackt und, da diesmal Hallo Freaks mehr Seiten hat, werden seine Tips auch veröffentlicht.

— Nach dem Starten das Docking an der Spacestation von Lave zirka 10mal (!) probieren.

— Nahrung kaufen und damit einen Trip nach Zaonce wagen.

— Später auf »more profitable goods« umsteigen.

— Vom ersten Geld keinesfalls einen Docking-Computer kaufen, sondern einen Large Cargo Bay, denn dann kann man mehr kaufen und mehr Geld verdienen.

— Dann einen Beam-Laser (front), Docking-Computer, Extra Energy Unit, E.C.M.-System, Fuel Scoops, Forth Missile, Energy-Bomb, Military-Laser front, Military-Laser rear, left und right kaufen. Auf eine Escape-Capsule unbedingt verzichten, weil das alle bisher abgeschossenen Raumschiffe wieder löschen würde (und das sind bei einem Sprung von »Gefährlich« bis »Tötlich« einige hundert!). Also lieber zum letzten gespeicherten Spielstand zurückkehren oder Energy-Bomb kaufen.

— Es bringt nicht viel, zwischen Arm/Agrar und Reich/Industrie zu pendeln und Furs, Wine und Computer auszutauschen. Damit macht man zwar das große Geld, aber es geht im Spiel ja um die Einstufung als Kämpfer. Hier noch einige Varianten, die die Motivation fördern

— Auch mal Asteroiden-Bergbau betreiben (wobei Minig-Laser hinten ist — das bringt Abwechslung).

— Die Thargons (Tochterschiffe der Thargoid-Invasion-Ships, rund, groß und achtseitig) bringen zwar beim Abschießen 5 Credits, können aber auch mit dem Fuel-Scoop als fremde Güter eingefangen werden.

— Bei Thargoid-Angriffen immer nur die Mutterschiffe zerstören, denn die anderen Schiffe werden dann nicht mehr angreifen, da sie ferngelenkt sind.

— Als Bounty-Hunter kann man so manchen Credit verdienen, pro Schiff im Durchschnitt 11 Credits.

— Ganz gemein: Aus der Space-Station herausfliegen und abbremsen, dann die Rear-View einstellen und Tempo deadslow. Anschließend (nur mit Military-Laser) auf die Station schießen (kurz) und auf die Vipers warten. Erblickt man eine, dann sofort abschießen und Laser abkühlen lassen. Entwischt mal eine, dann mit Hyperspace fliehen, denn erst als Fugitive macht es richtig Spaß. Will man aber wieder eine weiße Weste haben, dann einfach sechs- oder siebenmal zwischen zwei 0,4 Lichtjahre entfernten Planeten hin- und herpendeln.

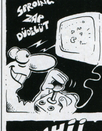
— Das Piratendasein hängt eng mit dem Kopfgeldjagen zusammen, denn wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell einen Piraten mit einer Police-Viper verwechselt. Es gibt allerdings Unterschiede:

Piraten kommen immer zu zweit, dritt oder viert oder in so großen Schiffen, daß man sie schon in großen Entfernungen erkennen kann.

Kopfgeldjäger benutzen die ZeePeeGee, ein kleines, wendiges Schiff, das man zwar schon in großer Entfernung sehen, aber erst aus nächster Nähe treffen kann. Ist man »clean« oder »offender«, kann man Police-Vipers daran erkennen, daß sie von weitem nur als Punkt zu sehen sind und bei einer Näherung ausweichen und in Richtung Planet abschwenken.

Thargoid-Invasion-Ships erkennt man schon aus einigen hundert Kilometern Entfernung. Sie sind flach und rund (achteckig) und werden von ein bis drei sehr kleinen Tochterschiffen begleitet, die wie wild schießen, solange das Mutterschiff noch nicht zerstört ist.

Traders (Handelsschiffe) erkennt man daran, daß sie direkt auf Kollisionskurs auf dem Radar erscheinen. Zerstört man sie aus großer Entfernung, werden oft drei bis fünf Tonnen Trümmer (Legierungen) und einige Tonne-canister von unbekannter Art freigesetzt. Diese haben aber meist nur einen Zweck: Sie verlangsamen die Grafik ins Unerträgliche.







Herumtreibendes Cargo von zerstörten Schiffen (durch Kampf und Naturkatastrophen) sind daran zu erkennen, daß sie wie Traders erscheinen, die Planet Condition aber »green« ist. Manchmal sieht man Piraten, die gerade einen Tonne-canister einsammeln wollen. Nach der hoffentlich leichten Zerstörung der Piraten, sollte man auch den Kanister vernichten, da dieses meist Sklaven sind, die erstens wertlos und zweitens illegal sind.

Asteroids sind ja schon an der Farbe zu erkennen. Es gibt große und kleine, die man gut auseinanderhalten kann. Zum Bergbau eignen sich nur die großen. Betreibt man keinen Bergbau, sollte man sie zerstören (auch die kleinen), denn das gibt 0,1 beziehungsweise 0,5 Credits Bounty. Außerdem wird bei der GalCop ein »Kill« registriert, was natürlich für die Einstufung als Combateer erwünscht ist.

Jetzt noch etwas, wozu das Handbuch leider ziemlich schweigt oder mein Englisch einfach überfordert ist: die Fuel Scoops. Man nähert sich bedenklich nahe der Sonne, bis man die Klimanlage in der Cobra MK III einschalten muß und wartet auf die Meldung »Fuel Scoop in«. Mein Eindruck ist, daß man dabei den Solarwind in Hyperspace-Treibstoff umsetzt. Eine Warnung: Diese Technik nur bei Sozialstaaten anwenden, denn sonst ist die Gefahr zu groß, daß man von Piraten oder Thargoids angegriffen wird und in Richtung Sonne fliegen muß, um bei lebendigem Leib gebraten zu werden.

Jetzt ein paar Tips, die den Spaß sichern sollen:

— Auf gar keinen Fall Planet-Surface-Lines einschalten!

— Beim Anflug auf einen Planeten nur nach rechts oder links schauen.

— Nach der Explosion von Schiffen auf eine andere Sicht umschalten.

Das Zerstören von Handelsschiffen vermeiden (wegen Trümmer). Man kann sich vorstellen, daß die CPU viel Zeit braucht, um die Position von 4711 Trümmerteilen, dazu noch die Oberflächenlinien und acht Tonne-canisters auszurechnen und zu malen. Deshalb <INST+F+CLR> drücken (Farbeinstellung) und volle Geschwindigkeit fahren. Je schneller die Anzeige blinkt, desto besser ist es für die eigene Gesundheit.

Die »Weiter-so-Commander«-Statements erscheinen mit der Zeit immer häufiger. Ich glaube,



sie treten nach 200 zerstörten Schiffen und Asteroiden auf. Als tötlicher Fighter habe ich schon fünf dieser Meldungen gehabt und vermute, daß es nach der zehnten soweit ist (das Ziel erreicht ist).

Bei jeder Landung muß man den Spielstand speichern, da es auch ausweglose Situationen gibt, in denen man zerstört wird oder verschollen ist. Bei Hyperspace gibt es eine ewig drohende Gefahr: die Thargoids. Sie sind in der Lage, Schiffe, die gerade »hyperspacen«, abzufangen und zu zerstören. Da hilft auch keine Energy-Bomb, denn diese zerstört nur die Thargons; die Thargoid-Mutterschiffe bleiben erhalten. Hier hilft nur Hyperspace, aber oft reicht der Treibstoff nicht mehr, da man einige Lichtjahre vor dem gewünschten Planeten abgefangen wird. Insgesamt wurde ich in meiner Laufbahn 27mal abgefangen. Die Bilanz:

1x alle Schiffe besiegt und entkommen
2x alle Schiffe besiegt, aber kein Sprit — verschollen
24x zerstört

Man hat also mit vier Military-Lasern an Bord, höchster Kampferfahrung sowie über 200000 Credits eine Überlebenschance von 3,7037037 Prozent. Da lohnt das Speichern doch.

Hier die Credits, die man für das Zerstören bekommt:

Adder	4 CR
Anaconda	0 CR
(Reines Handelsschiff)	
ASP Mk II	20 CR
Boa Class Cruiser	0 CR
(Reines Handelsschiff)	
Cobra Mk I	unbekannt, da äußerst selten
Cobra Mk II	existiert nur als Prototyp
Cobra Mk III	17 bzw. 18 CR (eigenes Schiff)
Fer de Lange — ZeePeeGee	20 CR
Gecko	6 CR
Krait (»Spinne«)	10 CR
Mamba (»Ratte«)	15 CR
Thargoid-Invasion-Ship	50 CR (!)
Police-Viper	0 CR
(dafür aber Fugutive)	
Transporter	0 CR
(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)	
Worm Class Landing Craft	0 CR
(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)	
Moray Star Boat	8 CR (selten)
Orbit Shuttles	0 CR
(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)	
Phyton	20 CR
Sidewinder	5 CR
Thargon Ship	5 CR
(Bzw. 1 Tonne Alien Items)	

Zum Galaktischen Hyperraum:

Eigentlich eine ziemlich unwichtige Anschaffung. Es kommen halt Heimatgefühle auf, wenn man nach Monaten und acht Galaxien wieder nach Lave kommt. Beste Galaxis ist die Galaxis Nummer 2.

Steuerung:

Die Steuerung von Hand ist auf jeden Fall vorzuziehen, da man alle Funktionen gleichzeitig auslösen kann, was beim Joystick nur schwer zu erreichen ist.

Left/Right-Military-Laser:

Manche sind der Meinung, darauf könnte man getrost verzichten. Ich bin da aber anderer Meinung, denn damit lassen sich Feinde leichter besiegen als mit Front- oder Rear-Laser. Aber es erfordert Übung.

Herz von Afrika

Tips zu »Herz von Afrika« (oder die englische Version »Heart of Africa«) kommen von Christoph Engelbrecht aus Bonn:

— Um mit einem ansehnlichen Kapital zu starten, sollte man nur eine Pistole kaufen und dann in dem Geschäft, wo man die Geldsäcke etc. bekommt, die Pistole in die Hand nehmen und den Verkäufer bedrohen. Er wird dem Spieler alles überlassen und man sollte mitnehmen, soviel man tragen kann. Wenn man zu unverschämt ist, schießt der Verkäufer aus nächster Nähe einen Pfeil ab und man verliert alles außer dem Geld.

Die Pistole sollte man noch im Laden ablegen, bevor man die Hütte verläßt. Dann geht man sofort in das »Reisebüro« und setzt sich in eine andere Stadt ab. Dort verkauft man in dem gleichen Geschäft alles, was man hat und bekommt zirka 500 Dollar.

— Das Kanu braucht man eigentlich nicht, denn man bewegt sich meistens auf dem Land; außerdem ist das Kanu sehr teuer.

— Wenn man genug Geld hat, sollte man so viele Amulette wie möglich kaufen, da die Häuptlinge den Forschern nur dann Tips über das Grab von Ahnk-Ahnk geben, wenn man sie mit einem Amulett beschenkt.

— Häuptlinge und Verkäufer von Lebensmitteln in den Eingeborenendörfern nie mit Waffen bedrohen. Erstens lohnt sich das nicht, und zweitens spricht es sich herum und man wird nicht mehr in die Hütten gelassen.

— Bei der Anfangsausrüstung sollte unbedingt eine Wasserflasche dabeisein (wegen der Wüste). Auf das Seil kann man gut verzichten, notfalls auch auf die Machete.

— Schiffsreisen sollte man auf ein Mindestmaß beschränken, da sie zuviel Zeit kosten.

— Im Dorf nie die Pistole in die Hand nehmen, denn dann trifft den Forscher irgendwann ein Pfeil.

— Bei jeder Hafenstadt den Spielstand speichern.

— Sehr viele Geschenke (Gifts) kaufen, denn mit Geld kann man in Afrika nicht viel erreichen, im Innern des Landes nicht einmal mehr Vorräte kaufen.

— Von jedem Dorf eine Karte kaufen (indem man einem Eingeborenen ein Geschenk gibt), das erspart unnötiges Suchen. Auf jeden Fall eine Karte von Afrika kaufen, da man sonst schnell die Orientierung verliert.

— Nie im Dorf einen Eingeborenen ohne Geschenke in der Hand streifen, da die Gefahr besteht, daß der Eingeborene dem Forscher alle Geschenke klaut.

— Man sollte sich reichlich mit Medizin eindecken und wenn man verwundet ist, mindestens zwei Portionen trinken.

Soweit die Tips zum Spiel. Doch Christoph hat auch Fragen zu »Herz von Afrika«:
1. Wozu kann man die Peitsche benutzen?
2. Wer kann mir sagen, wo man überall Schätze finden kann?
3. Wer kann mir solide Tips über den Fundort des Grabes von Ahnk-Ahnk vermitteln?

Michael Schnider aus Luterbach fragt:
4. Ich finde immer Primms letztes Versteck, komme aber danach nicht weiter. Was soll ich tun?

V

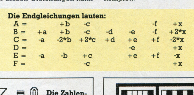
Bei dem Spiel »V« ist es nicht einfach, sich einen Schlüssel zu fertigen. Nur in seltenen Fällen erscheint ein fertiger oder nahezu fertiger Schlüssel, wenn man oft genug das Schlüsselsymbol betätigt. Da diese Schlüssel unerläßlich sind, sollte man eine Strategie besitzen. Thilo Herrmann aus Börtlingen erklärt, wie man vorgeht.

Der Schlüssel ist folgendermaßen aufgebaut: Er besteht aus sechs Ziffern, die jeweils vier Werte annehmen können (siehe Bild). Diese Ziffern habe ich mit den Kleinbuchstaben »a« bis »f« benannt. Die sechs Funktionsfelder (siehe Bild) zählen die einzelnen Ziffern des Schlüssels immer um 1 hoch. Diese sechs Felder wurden die Großbuchstaben »A« bis »F« zugeordnet. Diese Beziehung in sechs Formeln gefaßt, ist eine lösbare Gleichung.

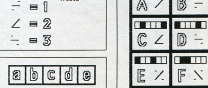
Mit diesen Gleichungen kann man nun arbeiten. Zunächst betätigt man so oft das Schlüsselsymbol, bis der Zufallsgenerator eine Zahl mit möglichst vielen Nullen liefert (sie sehen aus wie die Ziffer 7), um den Rechenaufwand zu reduzieren. Ideal sind vier bis fünf Nullen. Nun kann man die Werte a bis f in die Formeln einsetzen (0 bis 3, siehe Bild). Das x am Ende jeder Gleichung stellt den gewünschten Wert dar (0 bis 3). Man sollte es mit Null vorwählen, damit es wegfällt. Da die meisten Werte ebenfalls Null sind, wird die Rechnung ziemlich einfach. Die berechneten Werte für A bis F sollte man sich aufschreiben. Wenn ein Wert kleiner als Null oder größer als 3 ist, kann man so oft 4 addieren oder subtrahieren, bis man einen Wert in diesem Bereich hat. Anschließend betätigt man die Felder A bis F so oft, wie es die Werte angeben. Wenn man sich nicht verrechnet hat, ist der Schlüssel komplett.

Die Endgleichungen lauten:

A =		+b	-c			-f	+x
B =	+a	+b	-c	-d	-e	-f	+2*x
C =	-a	-2*b	+2*c	+d	+e	+f	-2*x
D =					-e		+x
E =	-a	-b	+c		+e	+f	-x
F =			-c				+x



Die Zahlenwerte



Der Schlüssel

Die Funktionsfelder


Moin, Jungs und Maedels!
Bin nu gerade in Italien, Urlaub maechn! Maecht das man auch, diesen schoen schlimmen Sommer geniessen. Is mir Tscherno-uebel. Aber der Herbst sach ich Euch, der Herbst... Alle vorm Skriin. Werner daddeln. Ob ich das aushalt???
Ach ja, und mit Dir wollt ich noch 'n Woertchen reden. Ja Du. Wieso hasst Du den Kuhpong noch nicht ausgefuellt und abgeschickt?
Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!
Name
Straße
PLZ
Ort
An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.
ariolasoft
Von Experten für Experten.
HC 11/86



Crafton & Xunk

Jürgen Hirt aus Villingen hat Tips zu »Crafton & Xunk« (»Get Dexter«):

— Um die Krankenschwester abzulenken, gibt man ihr die Blumen.

— Um den Punker zu besänftigen, gibt man ihm die Weinflasche.

— Die hufeisenförmigen Magnete halten die Außerirdischen bei Berührung fest.

— Manche Außerirdische kann man mit Säure begießen.

— Dem Ventilator sollte man besser aus dem Weg gehen.

— Manche Türen lassen sich öffnen, wenn man eine der viereckigen Platten im Raum berührt.

— Man sollte unter alle Möbel schauen, da sich manchmal nützliche Gegenstände darunter befinden.

— Die Betten eignen sich hervorragend als Trampolin, um höherliegende Gegenstände oder Türen zu erreichen.

— Im Raum mit den zwei kaputten Betten (neben der Bar mit dem Punker) befindet sich hinter dem großen Schrank eine Überraschung.

Red Moon

Dirk Ahrens aus Berlin ist ein Adventure-Fan und hat drei Fragen zu »Red Moon«:
1. Wie komme ich über die rote Linie?
2. Wie kann man das Feuerschwert nehmen?
3. Wie komme ich durch überflutete Gänge?

Starquake

Holger Ohst aus Wolfsburg hat uns die Codewörter eingeschickt, mit denen man bei »Starquake« in eine andere Spielstufe gelangt:
Astra
Chasm (hier befindet sich der Kern des Planeten)
Polar
Kappa
Malis
Metre
Optic
Sigma
Femur
Hylis
Plasm
Z.A.P.
Meson
Xenon
Cosin

Mercenary

Zum Raum-Taktik-Strategie-Abenteuer »Mercenary« kamen jede Menge Zuschriften. Damit Ihr die verschiedenen Tips auch nachvollziehen könnt, gibt es dazu die umfangreiche Karte von Michael Ahn aus Weilheim (in Bayern).

Weiter geht es mit Tips von Christof Ruch aus Pinneberg:

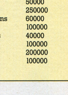
— Wenn man beim Elevator Loc 03-15 nach unten will, braucht man den pass, der direkt darunterliegt. Man muß also zuerst durch den Teleporter.

— Im Mechanoid power room liegt das Essential 12939 Supply.

— Die 999999 Credits für das Interstellar Ship, wenn man das andere aus Hangar 03-15 mit einem Novadrive ausrüstet.

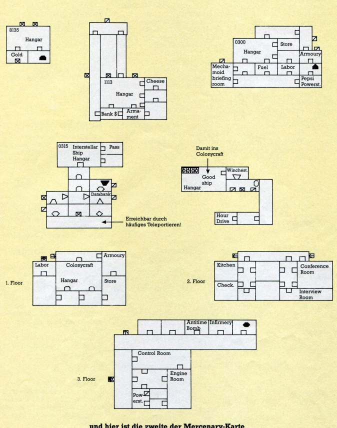
— Wie man an die Credits kommt, zeigt die Aufstellung:

Raum	Verkauf von	Credits
Mechanoid Fuel Stores	Neutron Fuel	250000
Mechanoid Laboratory	Winchester	250000
Mechanoid Stores	Large Box	80000
Mechanoid Armoury	Armament	120000
Mechanoid Power room	Energy Crystal	100000
Laboratory	Winchester	100000
Stores	Large Box	35000
Armoury	Armament	65000
Conference Room	Essential Supply	50000
Interview Room	Mechanoid	250000
Kitchen	Catering Provisions	60000
Exchequer	Gold	100000
Infirmary	Medical Supplies	40000
Control Room	Databank	100000
Engine Room	Neutron Fuel	200000
Power Room	Energy Crystal	100000



Legende:
normale Türe
Türen, für die ein Schlüssel benötigt wird
dunkle Räume (Lichtquelle verwenden)
Schlüssel
Teleporter

Die umfangreiche Mercenary-Karte Teil 1



und hier ist die zweite der Mercenary-Karte

PSI 5

Hans Joachim und Gerrit Ulrich Conradi aus Korbach beantworten die Fragen zu »PSI 5« in Versen:

Der Spieler rief erbost,
spendet mir denn niemand Trost?
Was soll ich denn nur tun?
PSI 5 und Championship
lassen mich nicht ruh'n.
Doch vermeidet tunlichst den Strick,
denn hier kommt alsbald der Tip!
Der Navigator ruft übertrieben
stellt meinen Speed auf vier
dann fliegen wir zu Kozzar 7
und die Feinde bleiben hier!
Und damit Ihr alles schafft
brauchen wir genügend Kraft,
drum stellen wir zwei Schilde aus (B&C)
eine Waffe und einen Motor dazu
dann kommen wir an, mit reichlich Ruh'.
Damit alle Maschinen ihre Aufgabe checken
müssen wir alles in diese Reihenfolge schleppen!

1. Scanner
2. Schilde
3. Motoren
4. Waffen
5. Schildbatterie
6. Notgenerator

Sobald Du ein neues Raumschiff siehst,
denk d'ran, daß Du es nicht sofort beschießt!
Sondern befehl' dem Scanner sofort »examine!«
schon sind alle Daten Dein!
Findest Du bei »Display« ein »Foe«
mach' kein langes Pi Pa Poe!
Sondern gehe bei »Weapon« auf »Fire«
schon schickst Du den bösen Feind in die Heia!
Dazu nimmt man natürlich die richtige Waffe,
sonst steckt er Dich mit links in die Tasche.
Geht auch einmal was kaputt,
schmeiß' nicht alles auf den Schutt.
Gehe lieber zu »Repair«
die stell'n die Dinger wieder her.
Am besten ist der Robot 7
(den wirst Du sehr schnell lieben)
der arbeitet mit fixen Hieben.
Genau die richt'ge Crew zu wählen
das kann Menschen ganz schön quälen.
Doch habt Ihr diese Crew genommen
seid Ihr auf Kozzar 7 willkommen.

Liste der idealen Crew:

Waffen	Grolo
Beobachter	Blustan
Navigator	Bronxlaag
Maschinist	Fligronk
Reparatur	Bru

Die nächsten Tips kommen von Oliver Grieser aus Hagen Boele:

— Das Neutron Fuel kann nur mit dem Anti Gravity aufgehoben werden.
— Der Photon Emitter und die Sights helfen bei dunklen Räumen.
— Am Anfang nicht das Raumschiff kaufen, denn es kann auch gestohlen werden. Man wird zwar verfolgt, kann aber mit Speed 6 oder 7 entkommen.
— Um zur Colony Craft zu gelangen, braucht man das Poweramp und das am Anfang gestohlene Raumschiff.
— An diesen Locations findet man Elevators:

09-06
09-05
81-35
11-13
03-00
03-15 (Pass Holders only)

Den Abschluß bilden die Tips von Sandio Schrafl aus Vallendar:

— Die Sights sollte man direkt zu Beginn des Spiels beschaffen, da man ohne sie bei Angriffen nicht genau zielen kann.
— Mit Hilfe der Antenne empfängt man im Communication Room eine wichtige Nachricht.
— Durch den Metal Detector findet man die von Mechanoiden besetzten Bauwerke. Ist die Anzeigentafel blau, befindet man sich im Mechanoidengebiet, ist sie grün, ist man in Palyargebiet.
— Vorsicht vor der Anti-Time-Bomb. Führt man diese mit sich, funktionieren die Waffen des Schiffs nicht (die Bombe baut wieder auf, was gelöscht war).
— Die Palyarstation (Loc 08-08, 64997 m) sollte man erst nach der Mechanoidenstation beliefern, da die Mechanoiden für die Waren mehr bezahlen. Ist die Lieferung beendet, sollte man zum Mechanoid-Briefing-room gehen und den darin stehenden Mechanoiden entführen. Nun zur Palyarstation fliegen und den Mechanoid im Interviewroom abliefern. Für ihn gibt es eine große Belohnung.



Time Tunnel

Die Fragen zum Action-Adventure »Time Tunnel« beantwortet Andre Kasper aus Minden. Zu diesem Spiel kamen sehr ausführliche Antworten, eine davon wird in einer späteren Ausgabe von Hallo Freaks veröffentlicht.

1. + 5. Um über die Steinblöcke zu kommen, muß man zuerst die Fackel aus der Zwischenzone holen, diese dann am Kaminfeuer in der »Gnome Mansion« entzünden und in die Steinzeit bringen. Mit der Fackel kann man nun die Höhlen nach einem großen Baumstamm durchsuchen und diesen zu dem großen Steinblock in der untersten Etage bringen. Als nächstes holt man die losen Steine durch Abschießen herunter. Der größere der beiden wird auch zu dem großen Steinblock gebracht, wo er zusammen mit dem Baustamm einen Hebel bildet. Jetzt muß man nur noch den kleinen Stein von der obersten Etage auf den Hebel werfen und der große Steinblock rollt weg.

2. Den Kessel (in Persien) muß man öffnen, dann kommt die Schlange heraus. Dem Mann auf dem fliegenden Teppich gibt man das Glas und die Flasche, dafür erhält man einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel öffnet man im Jahr 3456 den Tresor des Raumschiffs und nimmt das Dynamit heraus. Mit dem Dynamit und der Fackel sprengt man den Eingang zu Ali Babas Höhle auf. Dort findet man eine Lampe, die sich in eine Flöte verwandelt, wenn man auf sie schießt. Beschwört man mit der Flöte die Schlange, rückt diese einen Teil der sagenumwobenen Karte heraus. Die Schlange birgt jedoch noch ein Geheimnis.

3. (Wie kann man den Skorpion im Käfig einsperren?) Am Eingang zur Goldmine steht eine Gasflasche. Wenn man diese auf den rechten Winkel stellt (im gleichen Bild wie die Gasflasche), strömt das Gas aus der Flasche. Fährt man mit dem Aufzug nach unten, entdeckt man einen roten Luftballon. Diesen füllt man an der Gasflasche und befestigt ihn am Käfig. Wenn der Käfig genau über den Skorpion fliegt, schießt man den Ballon kaputt. Schon ist der Skorpion gefangen.

4. Um den Besen zum Fliegen zu bringen, muß man erst einen Zaubertrank brauen. Dazu holt man aus einer Steinzeithöhle ein Elixier und aus dem Intergalaktischen Raumschiff den Topf. Beides bringt man nach Salem in das Bild ganz rechts, und zwar in das Haus mit dem leeren Kamin. In diesen Kamin stellt man den Topf. Ein weiteres Elixier besorgt man beim Chemist in Salem und stellt es in den Topf. Vor dem Haus wartet man jetzt auf eine Fledermaus, schießt sie ab und auch sie wandert in den Topf. Aus einem Haus in Salem klaut man noch einen Besen. Schießt man auf den Topf, entfacht das Feuer darunter. Zuletzt stellt man noch das Elixier aus der Steinzeit in den Topf, schießt darauf und der Besen fliegt.

5. siehe 1.

6. Vor der Medusa schützt man sich mit dem Schild, das in Persien im zweiten Bild liegt (wo der Mann mit dem Teppich rumfliegt). Wenn man den Schild bei sich hat, kann einem die Medusa nichts anhaben. Im Gegenteil, der Schild spiegelt ihr Gesicht...

Wer nicht bis zur Auflösung warten will, kann in der Übersicht schon mal nachsehen, wo man welche Teile findet.

Zeitzone	Wichtige Teile	Standort am Anfang
Gnome Mansion (heute)	Stück Holz	Gnome Mansion
	Bauteil für Zeitmaschine	Gnome Mansion
Stone Age 9600 v.Ch.	zwei Steine	Stone Age
	großes Stück Holz	Stone Age
	Fackel	Zwischenzone
Mythological Greece 86 v. Ch.	Schild	Magical Persia
	zwei Leuchter	Myth. Greece
	Schwert	Myth. Greece
Colonial Salem 1692	Elixier	Col. Salem
	Elixier	Stone Age
	Kessel	Interg. Spaceship
	Besen	Col. Salem
	Fledermaus	Col. Salem
Intergalactic Spaceship 3456	Knopf	Interg. Spaceship
	Dreieck	Interg. Spaceship
	Türhebel Links/rechts	Interg. Spaceship
	Schlüssel	Magical Persia
Magical Persia 893 v. Ch.	Dynamit	Interg. Spaceship
	Glas	Gnome Mansion
	Flasche	Magical Persia
	Flöte und Lampe	Magical Persia
	Fackel	Zwischenzone
	Schlange	Magical Persia
California Gold Rush	Fackel	Zwischenzone
	Hafer	California Gold Rush
1849	Gasflasche	California Gold Rush
	Ballon	California Gold Rush
	Käfig	Stone Age
	Fledermaus	California Gold Rush
The Black Hole 9999	1. Teil der Karte	The Black Hole
	2. Teil der Karte	Stone Age
	3. Teil der Karte	Myth. Greece
	4. Teil der Karte	Col. Salem
	5. Teil der Karte	Interg. Spaceship
	6. Teil der Karte	Magical Persia
	7. Teil der Karte	California Gold Rush

Spindizzy

Das Murmel-Spiel »Spindizzy« ist mit seinen 400 Räumen natürlich sehr langwierig. Roland Westphal aus Mönchengladbach hat ein kleines Programm für die Disketten-Version für den C 64 geschrieben, das die Zeit anhält. Man muß nur das kleine Listing abtippen, es speichern, die Originaldiskette einlegen und das Programm starten. Die Zeitanzeige beharrt dann auf dem Wert 100, aber trotzdem wird man noch Stunden brauchen, um Spindizzy 100prozentig zu lösen. Aber eine enorme Erleichterung bedeutet das natürlich schon. Hier also das Listing:

```
10 IF F=0 THEN F=1:
   LOAD"SPIN4",8,1
20 IF F=1 THEN F=2:
   LOAD"SPIN3",8,1
30 FOR I=1 TO 6: READ AD:
   POKE AD,234
40 NEXT I: SYS 24576
50 DATA 40059,40060,40061,
   40080,40081,40082
```

Spectrum-Trick

Christoph Pukall aus Höfer hat einen Trick für die Spectrum-Version von Elite geschickt. Wenn man durch Lenslock durch ist, fragt das Programm: »LOAD NEW COMMANDER Y/N?« Man wählt daraufhin Punkt 2, speichert die Position und verläßt mit Punkt 3 das Menü. Man dockt dann am Planeten Tige an.

Ergebnis:
ELITE
653425253,5 CREDITS

Kung Fu Master

Alexander Kolbl aus Wien braucht Hilfe beim »Kung Fu Master«: Wie besiegt man im vierten Raum die zwei letzten Kämpfer?

Der blaue Kristall

Thorsten Waldmann aus Hannover spielt das Grafik-Adventure »Der blaue Kristall«. Er kommt bis zu dem Raum, in dem der blaue Kristall steht. Wie geht es danach weiter?

Lord of the Rings

Frank Allner aus Stuttgart verzweifelt bei Lords of the Rings. Er hat folgende Fragen:

1. Wie kann ich im ersten Teil die Fähre benutzen?

2. Wie kann ich den »barrow-weight« ohne den »elfstone« umbringen oder aus dem Weg schaffen!

3. Welche Kriterien muß ich erfüllen, um in den zweiten Teil zu gelangen?

The Pawn

Jürgen Wannemacher aus Langen hängt beim Adventure »The Pawn« fest und kommt keinen Schritt weiter. Er braucht dringend Antwort auf folgende Fragen:

— Was mache ich mit dem »Wheelbarrow«?

— Wo bekomme ich Licht, um in der Höhle im Baum etwas zu sehen?

— Wo findet man zwei Stangen, um den Stein zu bewegen?

— Was muß ich dem Guru geben?

— Wie verschafft man sich das Pferd vom Abenteurer?

Einen ersten Tip gibt Jan Gramberg aus Kelkheim:

Wenn man sich im Garten des Schlosses befindet, so sieht man dort einen Springbrunnen. Diesen sollte man sich etwas genauer ansehen, denn es findet sich eine (enorm großzügig von den Programmierern) Münze, mit der man bei Honest John einkaufen kann. Im übrigen gibt es in diesem Bild auch eine Gartenlaube, in der einige nützliche Dinge liegen.



Commodore 64	K / D
»V«	33,— / 43,—
A.C.E.	33,— / 33,—
Alter Ego	—— / 79,—
Bombjack	33,— / 53,—
Dragons Lair	33,— / 43,—
Fairlight	33,— / 53,—
Golf Construction Set	43,— / 53,—
Ghost'n Goblins	33,— / 53,—
Herz von Afrika	—— / 61,—
International Karate	25,— / 33,—
Knight Games	33,— / 53,—
Leader Board	33,— / 53,—
Mermaid Madness	33,— / 53,—
Mission Elevator	33,— / 43,—
Nuclear Embargo	33,— / 43,—
Shogun	33,— / 53,—
Silent Service	33,— / 53,—
Solo Flight II	33,— / 53,—
Tau Ceti	33,— / 43,—
Two on Two	—— / 53,—
Uridium	—— / 33,—
Zoids	33,— / 43,—

Schneider CPC	K / D
»V«	33,— / 43,—
Bombjack	33,— / 53,—
Doomsday Blues	33,— / —,—
Eden Blues	—— / 43,—
Fairlight	33,— / 53,—
Get Dexter	33,— / —,—
Crafton & Xunk	—— / 43,—
Hacker	33,— / 53,—
Halls of Gold	33,— / 53,—
Hanse	33,— / 61,—
International Karate	25,— / 33,—
Mermaid Madness	33,— / —,—
Pro Tennis	33,— / 53,—
Rescue on Fractalus	33,— / 53,—
Shogun	33,— / 53,—
Soccer 86	33,— / 53,—
Spindizzy	33,— / 53,—
Tau Ceti	33,— / 43,—
The 5th Axis	33,— / 53,—
Tomahawk	33,— / 53,—
Winter Games	33,— / 53,—
Zoids	33,— / 43,—

Commdore Amiga	Disk
Arcticfox	89,—
Archon II	89,—
Borrowed Time	79,—
Hacker	79,—
Little Computer People	79,—
Marble Madness	89,—
Mindshadow	79,—
Music Studio	89,—
One on One	89,—

Atari 260/520 ST	Disk
Borrowed Time	79,—
Black Cauldron	89,—
Brataccas	79,—
Hacker	79,—
Little Computer People	79,—
Mindshadow	79,—
Kings Quest II	89,—
The Pawn	79,—
Ultima II	89,—

Katalog anfordern !!! Versand: 5,— DM + NN, V-Scheck + 5,— DM, Ausland nur Scheck/Bar + 8,— DM

An: **KORONA SOFT,** Wöstmannsweg 6, Postf. 31 15, 4830 Gütersloh

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten!

COMPUTER-SHOP
089/5022463

- Schnellversand
- oder direkt im Laden

Freeze Frame MK III

C 64	
Hot Wheels	29,— / 42,—
Miami Vice	29,— / 42,—
Werner	29,— / 39,—
Bards Tale	59,—
Mission AD	29,— / 42,—
Infiltrator	29,— / 42,—
T.Graph.ADV Creator	65,— / 75,—
Paper Boy	29,— / 42,—
1942	29,— / 42,—
Dragons Lair	29,— / 42,—

Atari ST	
Arena	86,—
Wintergames	72,—
Deep Space	86,—
Leader Board	72,—
Silent Service	72,—

Amiga	
Arena	86,—
Marble Madness	79,—
Deep Space	86,—

COMPUTER-SHOP, LANDSBERGERSTR. 104, 8000 MÜNCHEN 2

Versand per NN oder Vorkasse plus 5,— Versandkosten

GAMESOFT

Kastellstr. 4, 6455 Erlensee, Tel. 06183/72820
HOTLINE tägl. v. 12.00 bis 19.00 Uhr
Spiele + Anwenderprogramme für alle Computer

C 64		C	D
Tau Ceti	Arc	44,-	54,-
Knight Games	Arc	44,-	57,-
Shogun	Arc	34,-	49,-
Alter Ego	Sim	—	67,-
Ghosts'n Goblin	Arc	34,-	56,-
Golf Constr. Set	Arc	44,-	54,-
Flight Deck	Sim	44,-	54,-
Game Maker	Uti	54,-	67,-
Spindizzy	Arc	39,-	59,-
Herz v. Afrika	Str	—	67,-

Der Clou: Game Killer, Modul 59,-

Atari 600/800 XL		C	D
Warriors of Rush	Adv	44,-	57,-
Ultima IV	Adv	—	67,-
Solo Flight II	Sim	44,-	57,-
Mercannery II	Arc	34,-	47,-
Sidewinde	Arc	—	57,-

C 16		C
ACE	Sim	34,-
Vox	Arc	14,-
Turbo Tape	Uti	19,-
Winter Olympiade	Arc	29,-
Commando	Arc	28,-

Schneider CPC:		C	D
P.Y.R.A.D.E.V.	Uti	—	77,-
Room Ten	Arc	34,-	—
Tomahawk	Sim	44,-	54,-
Grafik Adv. Creator	Uti	77,-	89,-

Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Liste gegen 1,30 Briefmarken

Auch jede Menge Anwenderprogramme + viele, viele Spiele mehr.
Lieferung per NN + Porto DM 5,—

SOFTWARELAND

Postfach 114 · 8022 Grünwald · Hotline tägl. 10 – 17 Uhr · Tel. 089 / 6411842

Ihr zuverlässiger Partner im Software-Versandgeschäft.
HITS aus unserem Top-Angebot:

Schneider: Spiel	Cassette	Diskette
2112 AD (Grafic Adv.)	22,--	42,--
3 D Chess (Schach-Simulation)		42,--
Alien Highway * (Geheimmission)	25,--	42,--
Bat Man (Superman Action)	21,--	35,--
Bomb Jack	35,--	54,--
Bounder	25,--	32,--
Cassette 50 (50 Games)	43,--	
Colossus Chess 4.0	31,--	41,--
Contraption (Super Game)		40,--
Core (Top Secret)	30,--	
Daley Thompson Supertest	29,--	40,--
Doomsday Blues/Eden Blues	32,--	44,--
Elite *	52,--	61,--
Equinox	30,--	42,--
Fairlight (Fantasie-Adv.)	31,--	47,--
Forbidden Planets (Tech.-Adv.)	22,--	39,--
Get Dexter (Adv.)	32,--	46,--
Glass (Flightsimulator)	31,--	
Ghosts'n Goblins	35,--	54,--
Great Adventure Creator	46,--	61,--
Hacker	35,--	53,--
Hanse *	36,--	61,--
Hustler (Billard)	29,--	31,--
Kung Fu Master	35,--	45,--
Match Day (Soccer)	27,--	
Moon Cresta (Space War)	26,--	37,--
Monty On The Run	21,--	28,--
Movie (Gangster Thriller)	25,--	38,--
Musik System (Synthesiser)	48,--	59,--
Nexus (Mission-Adventure)	29,--	39,--
Nick Faldo Open Golf	29,--	
Night Gunner (Luftschacht) *	28,--	40,--
Nodes Of Yesod * (Space Adv.)	28,--	42,--
Nomad (Universe Adv.)	29,--	
Ping Pong (Sportsim.)	30,--	43,--
Pro Tennis (realist. Sim.)	36,--	49,--
Red Hawk (Comic Adv.)	27,--	
Rescue On Fractalus (Action)	34,--	45,--
Revs (Formel 3 Rennen)		41,--
Rock'n Wrestl (Ringsport)	30,--	44,--
Room Ten (Future Game)	26,--	
Samantha Fox Poker	38,--	59,--
Shogun (Adv.)	35,--	52,--
Speech (6 Games)	28,--	41,--
Spindizzy (Adventure)	35,--	51,--
Spy Vs Spy (Feature)	32,--	42,--
Strike Force Harrier (Flightsim.)	30,--	39,--
Tau Ceti *	29,--	41,--
Tennis	35,--	
Test Cricket	28,--	40,--
The 5th Axis (Adv.)	35,--	53,--
Think (Logik u. Strategie)	35,--	
Toad Runner (Adv.)	28,--	43,--
Tomahawk (Helicopter Sim.)	32,--	42,--
Uridium	20,--	40,--
"V" (Science Fiction)	26,--	38,--
Way of the Tiger	32,--	46,--
Wintergames	32,--	45,--
Zoids (Strategie-Action)	31,--	41,--

Commodore: Spiel	C 64	C 128	V C	V D
A View To A Kill (J. Bond)	O		35,--	38,--
Alter Ego (Rollenspiel)	O	O		79,--
Alternate Reality-The City	O			47,--
Beyond The Forbidden Forest *	O		32,-	36,--
Bomb Jack *	O		24,--	37,--
Borrowed Time	O			53,--
Boulder Dash III	O		35,--	54,--
Bounces (Ritterspiel)	O		32,--	
Chess Master 2000 -Neu-	O			75,--
Colonial Conquest	O			74,--
Colossus Chess 4.0 *	O		32,--	47,--
Core (Top Secret)	O	O	29,--	39,--
Dragons Lair	O		31,--	38,--
Elite *	O		53,--	61,--
Empire *	O		32,--	41,--
Equinox	O	O	29,--	
Five A Side Football-Flight Path	O		23,--	28,--
Flight Deck * (Strategie)	O		39,--	46,--
Flightsimulator II *	O			110,--
Game Maker *	O		53,--	64,--
Ghost'n Goblins	O	O	31,--	42,--
Golf Construction Set	O		44,--	54,--
Hacker *	O	O	34,--	48,--
Hacker II -Neu-	O			60,--
Hanse *	O		35,--	53,--
Hardball (Baseball)	O		34,--	46,--
Herz von Afrika *	O			61,--
Hitchhikers	O			71,--
I.C.V.P.S. * (Weltraumpilot Adv.)	O		26,--	44,--
Impossible Mission *	O		30,--	45,--
Infidel	O			71,--
Jet (Flightsimulator)	O			101,--
Lord Of The Rings (Adv.)	O		47,--	62,--
Mars * (Graphic-Adv.)	O			55,--
Mercenary (Adition Adv.)	O		33,--	46,--
Mercenary II – 2nd City	O		30,--	37,--
Miami Vice	O		29,--	43,--
M.U.L.E. (Wirtschafts-strategie)	O			41,--
Nexus (Adv.)	O		32,--	35,--
Operation Hong Kong *	O	O		34,--
Paradroid	O		25,--	41,--
Perry Mason	O			58,--
Phantasie II -Neu-	O			55,--
PSI 5 Trading Company	O		34,--	46,--
Revs (Rennsimulation)	O	O	54,--	62,--
Samantha Fox Poker	O		30,--	40,--
Shogun * (Adv.)	O		34,--	42,--
Space Invasion *	O		30,--	40,--
Summergames I *	O		32,--	40,--
Summergames II *	O		32,--	40,--
Tau Ceti (Roboterrevolte) *	O	O	30,--	41,--
Super Zaxxon * (Strategie)	O		29,--	42,--
Two On Two (Basketball)	O			54,--
Ultima 4 (Super-Adventure)	O			149,--
„V" * (Action Game)	O			41,--
Wintergames *	O	O	33,--	40,--

Anwenderprogramme Disketten	CPC	C 64	C 128
„GEOS" 1.2 (Benutzeroberfläche/Farbe)		98,--	
dBASE II * (Datenbanksystem)	189,--		187,--
EMS * (Erweitertes Multidatei System)	90,--	80,--	80,--
Finanzbuchhaltung * (Kontenplan, Steuerauswertg., Journal, usw.)			184,--
Multiplan * (Planungssystem, Tabellenkalkulation, usw.)	189,--		187,--
Multidatei (Datenverwaltungsprogramm)	61,--		
Newsroom		121,--	
Clipart I (Newsroom-Erweiterung mit 600 Grafiken)		86,--	
Clipart II (Newsroom-Erweiterung mit 800 Grafiken)		108,--	
Print Master		125,--	
Print Shop *		124,--	
Graphic Library 1/2/3 (Print Shop-Erweiterungen)		69,--	
Small C Entwicklungssystem * (mit Editor, Compiler, Linker, Quellcode)		138,--	
SM Systembasis „S" * (für alle SM-Sprachkurse erforderlich)		81,--	
SM Englisch Grundkurs *		165,--	
SM Englisch Management *		165,--	
SM Kunden * (Adressverwaltung)		146,--	
SM Lager (Lagerverwaltung) *		146,--	
SM Rechnung (Fakturierung) *		146,--	
SM Lohn (Lohn und Gehaltsabrechnung) *		200,--	
SM Text (Textverarbeitung) *		200,--	
Pro Text * (Profi-Textverarbeitungsprogramm auch für Anfänger))			68,--
Wordstar 3.0 * (Textverarbeitungsprogramm mit Mail Merge)	189,--		187,--
CPC Text/Adress * (Textverarbeitung mit Adressverwaltung)	81,--		
Einführungskurs C64 und Basic		58,--	
Einführungkurs C128 und Basic			63,--

Hardware	
Super Joystick 5000 Comp. Pro II mit Mikroschalter	47,--
Super Joystick Comp. Pro mit Mikroschalter (durchsichtiges Gehäuse)	51,--
Joystick COBRA	163,--
Mouse (Für C64)	164,--

* Deutsche Anleitung.

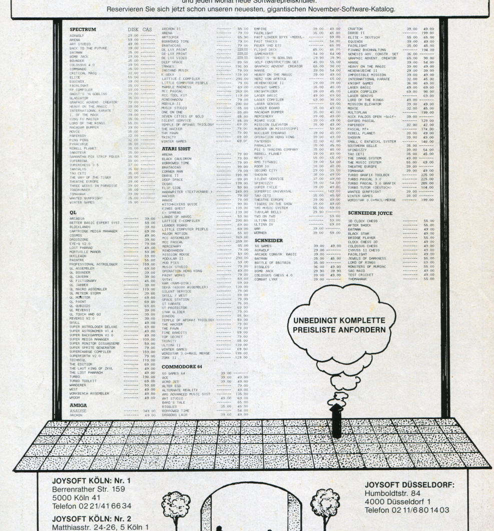
Weitere Programme für den C64, C128, Schneider, Atari 520 ST auf Anfrage. Alle Preise sind gültig vom 15. Oktober bis 15. November 1986. Lieferung per Nachnahme zuzüglich Versandkosten. Sie sparen den Nachnahmebetrag, wenn Sie per Scheck zahlen. Bei Scheckzahlung + DM 4,90 für Versandkosten (BRD).

Softwareland GmbH, Postfach 114, 8022 Grünwald.

Joysoft

Wir bieten: riesige Auswahl, ständig Top-Neuheiten, Zubehör, Service, BLITZ-Nachnahme (Versandkosten Inland: 5,00 DM, ab 100,00 DM frei Haus) und jeden Monat neue Softwarepreisknüller.

Reservieren Sie sich jetzt schon unseren neuesten, gigantischen November-Software-Katalog.



SPECTRUM

	DISK	CAS
AIRWOLF	29.00	-------
ARENA	59.00	-------
ART STUDIO	49.00	-------
BACK TO THE FUTURE	39.00	-------
BATMAN	35.00	-------
BOMB JACK	29.00	-------
BOUNDER	35.00	-------
COLOSSUS 4.0	39.00	-------
COMMANDO	35.00	-------
CRITICAL MASS	32.90	-------
ELITE	55.00	-------
EQUINOX	39.00	-------
FAIRLIGHT	35.00	-------
FP COMPILER	39.00	-------
GHOST'S 'N GOBLINS	29.00	-------
GLADIATOR	35.00	-------
GRAPHIC ADVENT. CREATOR	79.00	-------
HEAVY ON THE MAGIC	39.00	-------
INTERNATIONAL KARATE	32.00	-------
I, OF THE MASK	39.00	-------
KUNG FU MASTER	35.00	-------
LORD OF THE RINGS	55.00	-------
MACADAM BUMPER	39.00	-------
MOVIE	35.00	-------
PAPERBOY	32.00	-------
PING PONG	32.00	-------
PYRACURSE	35.00	-------
REBELL PLANET	35.00	-------
SABOTEUR	35.00	-------
SAMANTHA FOX STRIP POKER	35.00	-------
SUPERBOWL	39.00	-------
SUPERCHESS 3.5	37.00	-------
TANTALUS	35.00	-------
TAU CETI	35.00	-------
THE WAY OF THE TIGER	39.00	-------
THEATRE EUROPE	39.00	-------
THREE WEEKS IN PARADISE	39.00	-------
TOADRUNNER	35.00	-------
TOMAHAWK	39.00	-------
WANTED GUNFRIGHT	35.00	-------
WINTER GAMES	35.00	-------

QL

ARCADIA	-------	39.00
BETTER BASIC EXPERT SYST.	-------	59.00
BLOCKLANDS	-------	39.00
CARTRIDGE MEDIA MANAGER	-------	69.00
COSMOS	-------	49.00
DROIDZONE	-------	39.00
EYE-Q V2.0	-------	79.00
LOST PHARAO	-------	49.00
MORTVILLE MANOR	-------	59.00
NUCLEAON	-------	59.00
PAINTRE	-------	55.00
PROFESSIONAL ASTROLOGER	-------	159.00
QL ASSEMBLER	-------	69.00
QL BOUNDER	-------	39.00
QL CAVERN	-------	39.00
QL FICTIONARY	-------	45.00
QL JABBER	-------	39.00
QL MACRO ASSEMBLER	-------	119.00
QL METEOR STORM	-------	39.00
QL MONITOR	-------	69.00
QL PAINT	-------	69.00
QL QUBOIDS	-------	69.00
QL REVERSI	-------	39.00
QL TOUCH AND GO	-------	39.00
REVERSI V2.0	-------	39.00
SKULL	-------	49.00
SUPER ASTROLOGER DELUXE	-------	69.00
SUPER ASTRONOMER V1.4	-------	49.00
SUPER BACKGAMMON V3.0	-------	49.00
SUPER MEDIA MANAGER	-------	109.00
SUPER MONITOR DISSASSEMB.	-------	59.00
SUPER SPRITE GENERATOR	-------	79.00
SUPERCHARGE COMPILER	-------	159.00
SUPERFORTH V2.0	-------	79.00
TECHNIQL	-------	119.00
THE EDITIOR	-------	69.00
THE LAST KING OF ZKUL	-------	49.00
THE LOST PHARAOH	-------	49.00
TURBO	-------	198.00
TURBO TOOLKIT	-------	69.00
WANDERER	-------	59.00
WEST	-------	49.00
WORKBENCH ASSEMBLER	-------	49.00
WROOM	-------	49.00

AMIGA

ANALYSE	-------	349.00
ARCHON	-------	69.00
ARCHON II	-------	85.00
ARENA	-------	79.00
ARTICFOX	-------	85.90
BORROWED TIME	-------	79.00
BRATACCAS	-------	79.00
DE LUX PAINT	-------	229,00
DE LUX PRINT	-------	229,00
DE LUX VIDEO	-------	229,00
DEEP SPACE	-------	89.00
IMAGES	-------	198.00
INSTAND MUSIK	-------	79.00
K SEKA	-------	139.00
LATTICE C COMPILER	-------	298.00
LITTLE COMPUTER PEOPLE	-------	79.00
MARBLE MADNESS	-------	69.00
MCC PASCAL	-------	269.00
MCC TOOL KIT	-------	119.00
MINDSHADOW	-------	79.00
MODULA II	-------	298.00
MUSIK STUDIO	-------	85.00
ONE ON ONE	-------	85.00
SEVEN CITIES OF GOLD	-------	85.00
SILENT SERVICE	-------	85.00
TEMPLE OF APSHAI TRIOLOGY	-------	69.00
THE HACKER	-------	79.00
THR PAWN	-------	79.00
TRINITY	-------	89.00
WINTER GAMES	-------	69.00

ATARI 520ST

ARENA	-------	79.00
BLACK CAULDRON	-------	79.00
BORROWED TIME	-------	79.00
BRATACCAS	-------	99.00
CORNER MAN	-------	79.00
DBASE II	-------	199.00
DEEP SPACE	-------	89.00
DEGAS	-------	139.00
FLIP SIDE	-------	59.00
HABAWRITER (TEXTVERARB.)	-------	249.00
HACKER	-------	79.00
HANSE	-------	79.00
HITCHHIKERS GUIDE	-------	99.00
KINGS QUEST	-------	139.00
K- SPREAD	-------	139.00
LANDS OF HAVOC	-------	59.00
LATTICE C-COMPILER	-------	298.00
LEADER BOARD	-------	69.00
LITTLE COMPUTER PEOPLE	-------	69.00
MAJOR MOTION	-------	55.00
MCC ASSEMBLER	-------	169.00
MCC PASCAL	-------	259.00
MERCENARY	-------	85.00
MINDSHADOW	-------	79.00
MISSION MOUSE	-------	59.00
MODULAR II	-------	298.00
MUD PIES	-------	59.00
MUSIK STUDIO	-------	79.00
OPERATION HONG KONG	-------	49.00
PAINT WORKS	-------	79.00
QUIWI	-------	59.00
RAM (RAM-DISK)	-------	89.00
SEKA (68000 ASSEMBLER)	-------	139.00
SILENT SERVICE	-------	79.00
SKULL / WEST	-------	89.00
SPACE STATION	-------	79.00
ST KARATE	-------	75.00
ST PROTECTOR	-------	69.00
STAR GLIDER	-------	79.00
SUNDOG	-------	85.00
TEMPLE OF APSHAI TRIOLOGY	-------	59.00
THE HACKER	-------	79.00
THE PAWN	-------	79.00
TIME BANDITS	-------	89.00
TOP SECRET	-------	79.00
TRINITY	-------	85.00
ULTIMA II	-------	139.00
WINTER GAMES	-------	69.00
WORDSTAR 3.0+MAIL MERGE	-------	199.00
ZORK II	-------	129.00

COMMODORE 64

50 GAMES 64	39.00	-------
ACE	39.00	49.00
ACRO JET	39.00	49.00
ALTER EGO	-------	79.00
ALTERNATE REALITY	-------	49.00
AMS ADVANCED MUSIC SYST.	-------	135.00
ART STUDIO	49.00	69.00
BARD'S TALE	-------	65.00
BIGGLES	35.00	45.00
BORROWED TIME	-------	54.00
DRAGONS LAIR	39.00	49.00
EMPIRE	39.00	49.00
FAIRLIGHT	35.00	45.00
FAST LOADER EPYX -MODUL-	-------	59.00
FAST TRACKS	-------	54.00
FEUER UND EIS	-------	65.00
FLIGHT DECK	45.00	46.00
GAMEMAKER	54.00	64.00
GHOST'S 'N GOBLINS	29.90	39.90
GOLF CONSTRUCTION SET	45.00	55.00
GRAPHIC ADVENT. CREATOR	65.00	98.00
HANSE	39.00	54.00
HEAVY ON THE MAGIC	39.00	49.00
HERZ VON AFRIKA	-------	65.00
HEXENKUECHE II	29.00	39.00
KNIGHT GAMES	35.00	48.00
KNIGHTRIDER	35.00	45.00
LASER BASIC	49.00	69.00
LASER COMPILER	69.00	98.00
LASER GENIUS	-------	69.00
LEADER BOARD	35.00	49.00
MACADAM BUMPER	35.00	45.00
MERCENERY	39.00	49.00
MIAMI VICE	39.00	49.00
MISSION ELEVATOR	35.00	49.00
MURDER ON MISSISSIPPI	-------	59.00
NUCLEAR EMBARGO	39.00	45.00
OPERATION HONG KONG	39.00	49.00
PAPERBOY	32.00	42.00
PARALLAX	35.00	45.00
PSI 5 TRADING COMPANY	35.00	48.00
REBELL PLANET	39.00	49.00
REVS	55.00	65.00
RMS TITANIC	39.00	54.00
ROOM 10	38.00	48.00
SECOND CITY	29.00	39.00
SHOGUN	38.00	49.00
SILENT SERVICE	37.00	49.00
SPINDIZZY	39.00	54.00
SUPER CYCLE	39.00	49.00
SUPERPIC UNIVERSAL	-------	149.00
TAU CETI	35.00	45.00
THEATRE EUROPE	39.00	49.00
TIGERS IN THE SNOW	39.00	49.00
TMS MUSIC SYSTEM	55.00	59.00
TUBULAR BELLS	29.90	-------
TWO ON TWO	-------	59.00
ULTIMA III	-------	59.00
ULTIMA IV	-------	69.00
WAR	39.00	-------
WERNER	39.00	59.00

SCHNEIDER

50 GAMES	39.00	49.00
AIRWOLF	29.00	-------
ARCADE CONSTR. BASIC	39.00	-------
BATMAN	35.00	45.00
BATTLE OF BRITAIN	35.00	-------
BIGGLES	36.00	49.00
BOMB JACK	29.90	39.90
COLOSSUS CHESS 4.0	39.00	49.00
COMBAT LYNX	39.00	-------
CRAFTON	39.00	49.00
DBASE II	-------	199.00
ELITE - DEUTSCH	55.00	65.00
EQUINOX	39.00	49.00
FAIRLIGHT	35.00	45.00
FINANZ BUCHHALTUNG	-------	194.00
GENESIS ADV. CONSTR. SET	36.00	-------
GRAPHIC ADVENT. CREATOR	65.00	98.00
HANSE	39.00	54.00
HEAVY ON THE MAGIC	39.00	49.00
HEXENKUECHE II	29.00	39.00
IMPOSSIBLE MISSION	39.00	49.00
INTERNATIONAL KARATE	32.00	45.00
KNIGHT GAMES	36.00	49.00
LASER BASIC	49.00	69.00
LASER COMPILER	69.00	98.00
LASER GENIUS	-------	69.00
LORD OF THE RINGS	49.00	-------
MISSION ELEVATOR	39.00	49.00
MOVIE	32.00	45.00
MULTIPLAN	-------	199.00
NICK FALDOS OPEN -Golf-	39.00	-------
OXFORD PASCAL	-------	129.00
PAPERBOY	32.00	42.00
PASCAL MT+	-------	174.00
REBELL PLANET	39.00	49.00
SHOGUN	39.00	49.00
SMALL C ENTWICKL.SYSTEM	-------	148.00
SOUTHERN BELLE	35.00	-------
SPINDIZZY	39.00	54.00
TAU CETI	35.00	45.00
THE IMAGE SYSTEM	49.00	-------
THE MUSIC SYSTEM	55.00	69.00
THEATRE EUROPE	39.00	-------
TOMAHAWK	39.00	49.00
TURBO GRAFIX TOOLBOX	-------	225.00
TURBO PASCAL 3.0	-------	225.00
TURBO PASCAL 3.0 GRAFIK	-------	285.00
TURBO TUTOR (DEUTSCH)	-------	104.00
WANTED GUNFRIGHT	39.00	-------
WINTER GAMES	38.00	-------
WORDSTAR 3.0+MAIL-MERGE	-------	199.00

SCHNEIDER JOYCE

3D CLOCK CHESS	-------	55.00
AFTER SHOCK	-------	55.00
BATMAN	-------	49.00
BLACK STAR	-------	49.00
BRIDGE PLAYER	-------	55.00
CLOCK CHESS 3D	-------	49.00
COLOSSUS CHESS	-------	49.00
CYRUSS II CHESS	-------	49.00
FAIRLIGHT	-------	49.00
JEWELS OF DARKNESS	-------	55.00
LORD OF RINGS	-------	69.00
MONSTERS OF MURDAC	-------	55.00
SAS RAID	-------	49.00
TEST CRICKET	-------	49.00
THOMAHAWK	-------	55.00

JOYSOFT KÖLN: Nr. 1
Berrenrather Str. 159
5000 Köln 41
Telefon 02 21/41 66 34

JOYSOFT KÖLN: Nr. 2
Matthiasstr. 24-26, 5 Köln 1

JOYSOFT DÜSSELDORF:
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Telefon 02 11/6 80 14 03